

PC

KOMPIUTERINIAI ŽAIDIMAI



JBAS

NR. '03

KAINA 8.99 LT

PRENUMERUOK

TIK UŽ 7.99 LT

Mistmare
The Hulk
Gothic 2

LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**

Call of Duty
Terminator 3
Evil Genius

**GHOST
MASTER**

**IŠLAISVINK VISUS
VAIDUOKLIUS!**

IŠSAMUS VAIDUOKLIŲ GELBĖJIMO
APRAŠYMAS IR NAUDINGI PATARIMAI

2003 RUGPJŪTIS



9 771648 685003



08

Mobilios pramogos

Juokingi pranešimai

1350

- 1000 - Slapto gerbėjo skambutis
 - 1001 - Graudinantis atspirašymas
 - 1003 - Rytinis meilužio skambutis
 - 1005 - Super geras lovoje
 - 1004 - Kukių mergaitės prisipažinimas
 - 1002 - Pasipylimas filmuotis Global International
 - 1006 - Slaptos gerbėjos skambutis
 - 1007 - Skambutis iš prezidento kanceliarijos
 - 1008 - Žinia apie partnerio neįstikimybę
 - 1009 - Jūsų skambučio garso kokybės patikrinimas
- pvz.: EXE BP 1002 3706XXXXXX

Paslauga
tinka visiems
mobiliojo ir fiksuoto
tinklo telefonų
vartotojams!!!



Norėdami nusiųsti juokingą balso pranešimą (BP) draugui, rašykite: EXE (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą (tarpas) draugo telefono numerį, ir siųskite trumpuoju numeriu **1350**
pvz: EXE BP 1000 3706XXXXXX
Norėdami balso pranešimą atsiųsti sau, rašykite: EXE (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą.
pvz.: EXE BP 1002 Ir siųskite trumpuoju numeriu **1350**

Jei telefonas išjungtas, ar užimtas, balso pranešimas bus pakartotas du kartus.
Balso žinutės užsakymas atsako už visas galimas pasekmes susijusias su šia paslauga.
Paslauga kainuoja 5 Lt.



Logotipai

1352

Atvirukai

1352

Melodijos

1352

AS ŽVAIGŽĖ EXE L ASZVAIG	game.exe EXE L GAMEEXE	MATRIX EXE L MATRIX
W MENULI EXE L IMENULI	MATRIX EXE L MATRIX	MATRIX EXE L MATRIX
EXE L BIRDF12	EXE L KROKAS	EXE L RYK
EXE L SUD	EXE L SUNIKUKAS	EXE L PUSE
EXE L TRAP	EXE L PIRMAS	EXE L PANDA
EXE L CYPRESSHILL	EXE L ACTION	EXE L 2DELFINAI
EXE L SYMBOL3	EXE L SIVALGE	EXE L POKST
EXE L 37IRGAI	EXE L XMEN	EXE L STAIKIMAS
EXE L SCREAMY	EXE L LUZANGO	EXE L TRAIUKINYS
EXE L CATPLAY	EXE L LEKTUVAS	EXE L RAGANA
EXE L DRAGONS	EXE L DULAIMINGI	EXE L EMINEM
EXE L AKYES	EXE L LEZUKAS	EXE L TUKTUR
EXE L BMW	EXE L 2SATAN	EXE L BAGIRA
EXE L ŽUKURIAI	EXE L PIKTMUSE	EXE L YINGYANG
EXE L NOFEAR	EXE L FAKI	EXE L NOLOGO
EXE L ADIDAS	EXE L DINOSKE	EXE L POKST
EXE L LAPE2	EXE L GANGSTAZ	EXE L DOVANA
EXE L RUKAS	EXE L LIONKING	EXE L TIGROAKYS
EXE L STRIPTIZAS	EXE L PEDUTES	EXE L KIPSIRUKAS
EXE L DRAGON1	EXE L JOINT	EXE L JACKASS
EXE L KGB	EXE L SUNFUN	EXE L FOREVER
EXE L AUDI	EXE L AUTOMATAS	EXE L BLINK2
EXE L AKIS	EXE L ROJOS	EXE L GYVA

EXE P MATRIX	EXE P DRAG	EXE P PYRAGELIS
EXE P STATAU	EXE P BOBIKAS	EXE P PATINKI
EXE P NEALIU	EXE P ERELIS	EXE P LABARTYA
EXE P MRELOADED	EXE P SKOOL	EXE P PANDAB
EXE P ILUVU	EXE P VASARA	EXE P LOVEBARE
EXE P DZIGDZIGI	EXE P YINGYANG	EXE P OUTRASH
EXE P PDAUGINAU	EXE P SALDIMEILE	EXE P YOUMAIL
EXE P PIKTZUKIS	EXE P SALDIMEILE	EXE P YOUMAIL
EXE P EIKTU	EXE P ARYVU	EXE P PITBUL
EXE P EMINEM4	EXE P MAFIA	EXE P TUSAS
EXE P MONKFLOW	EXE P GODKRIS	EXE P SAULEMANO
EXE P SALDZIU	EXE P SCREAM2	EXE P SCORPION
EXE P SUMMER2	EXE P DELFINAS	EXE P PIPT
EXE P VEIDAS7	EXE P GAI2	EXE P VEIDAS4
EXE P YOU'RE NEXT	EXE P MENAREPIGS	EXE P BRITNEY4
EXE P MYDOG	EXE P MISU	EXE P CRAMSUCKS
EXE P LOPEZ2	EXE P MERGAITE	EXE P PIKTAS

ZAS - ZAS myli kina	EXE M ZASMYLI
Beverlija - Mylek karštai-gyvenk tinkamai	EXE M MYLEK
Pikaso - Mano Lova	EXE M MANLOV
Holivudo šou - HOLIVUDAS	EXE M HOLIVUDAS
Mango - Ar tu gali	EXE M ARTU
Amberlile - My way	EXE M AMBMY
Definai - Saule	EXE M SAULE
A Mamontovas - Ar tai būnūm tu?	EXE M ARTAI
Getlona - Galima	EXE M GALIMA
GAG sindikatas - Kol firdis plaka	EXE M KOLSIRD
Gintare - Sparnai tavo sielai	EXE M SPARNAI
Bavarlija - Angelai	EXE M ANGELAI
Robbie Williams - Come undone	EXE M COMEUND
Shaggy - hey sexy lady	EXE M SEXYLADY
Linkin Park - Somewhere I Belong	EXE M SOMEWHERE
Ljube - Ubolnasia	EXE M UBOINASIA
Panjabi Mc - Mundan To Bach Ke Titand	EXE M MUNDIANMC
Simply Red - Sunrise	EXE M SUNRISE
The Addams family	EXE M ADDAMS
Macoy Gray - When I See You	EXE M WHENISE
Ruki Vert - 18 nne užte	EXE M 18NNE
Moloko - Familiar Feelings	EXE M FAMFEEL
Marilyn Manson - Tainted Love	EXE M TAINTEDLOVE
Nu pogodi	EXE M NUPOGODI
Shania Twain - Ka Ching	EXE M KACHING
Jennifer Lopez Ft LL cool - All I Have	EXE M ALLIHAV
Robbie Williams - Come undone	EXE M COMEUND
Definai - Debesys	EXE M DEBE
Mesklukai - Caca-Liala	EXE M CACA
Madonna - American life	EXE M AMERICAN
TATU - Ne Verj, Ne Bojsia	EXE M NEVER
50 Cent - In da club	EXE M INDACLUB
Blue - U make me wanna	EXE M UMAKE
HIM - The funeral of hearts	EXE M THEFUN
Pokemoni	EXE M POK
Shakira - The one	EXE M THEONE
T.A.T.U. - Not gonna get us	EXE M NOTGONNA
Avril Lavigne - I'm with you	EXE M INWITHYOU
Eminem - Lose Yourself	EXE M LOSEYOUR
Coldplay - Clocks	EXE M CLOCKS
Eminem - Without Me	EXE M WITHOUTME
Las Ketchup - Ketchup Song/asereje	EXE M KETCHUP
Modern Talking - TV makes the superstar	EXE M TVMAKES
Ronan Keating - Love it when we do	EXE M LOVEDO
Scooter - Weekend	EXE M WEEKEND
Eminem - Cleaning Out My Closet	EXE M CLEANING
Mango - Snaiges	EXE M SNAIGES
ATB - Let U Go	EXE M LETUGO
Queen - We Will Rock You	EXE M ROCKYOU
Robbie Williams - Feel	EXE M FEEL
Scooter - Nessaja	EXE M NESSAJA
Scooter - Ramp	EXE M RAMP
Justin Timberlake - Cry Me A River	EXE M CRYMEA
Glimo	EXE M GLIMO
Esti b ja bil sultan	EXE M SULTAN
Nelly - Dilemma	EXE M DILEMMA
Jennifer Lopez - Jenny from the block	EXE M JENNY
Eminem ft. Dido - Stan	EXE M STAN
Bonfomk MC - Freestyler	EXE M FREESTYLER
Bjaki-Buki (Bremenskitje muzikanti)	EXE M BJAKIBUKI
Biplan - Anzelmutė	EXE M ANZELMUTE
Craig David su Sting - Rise & Fall	EXE M RISEAND

Vardiniai logo

Parašykite žinutę: EXE V bei norimą žodį su simboliu atitinkančiu ženklu, siųskite ją trumpuoju numeriu **1352** ir netrukus gausite asmeninį logotipą.
Pvz.: EXE V ASITAVE



% = ☺ " = ☹ & = 🎵 + = ☺ != ♥
* = ✱ # = ☹ @ = ☹ £ = ☹ \$ = ☹

*Logotipo piešinys yra ribotas

NORĖDAMI ATSIŪSTI LOGOTIPĄ (L),
ATVIRUKĄ (P) ARBA MELODIJĄ (M)
RAŠYKITE: EXE (tarpas) L (tarpas)
ir logotipo kodas, PVZ.: EXE L BAGIRA
ir nusiųskite žinutę numeriu **1352**

Norėdami nusiųsti logotipą, atviruką ar
melodiją draugui, po kodo padarykite
tarpą ir įveskite gavėjo telefono numerį.
Pvz.: EXE M COMEUND 370699XXXXX

Paslaugos tinka daugumai
NOKIA telefonų, veikia
OMNITEL, BITES ir TELE2 tinklų.
Paslaugos kainuoja 2 Lt.
Pagalba teikiama telefonu (85) 274 20 02

inproc

Uch! Reikia tikėtis, kad kai laikysite trečiąją PC Klubą rankose, oras lauke nebus toks beprotiškai karštas kaip dabar. Nieko nepadarysi - dar neišrado kompiuterių, atsparių vandeniui, kad galėtume žaisti ir rašyti apie žaidimus sėdėdami kur nors šaltame vandenyje. Tad dabar mūsų (ir jūsų) Klube tikrai karšta, toluomoje matosi palmių oazės su vėsiu ežeru (kada baigsis tie mirazai? :)), bet mes išvermingai laikomės ir patiekiame jums dar vieną žaidimų ir kitų įdomių dalykų porciją. Laimė, mums nuo karščio pavyko išsigelbėti visai ne-tradiciniu būdu - buvome iškeliavę į tolimus šaltus kraštus. Blizard suskubo pačiu laiku ir leido pasimėgauti atšiauriais Frozen Throne peizažais bei minusine temperatūra. Grįžome tokie laimingi, kad šių atostogų išpūdžiams skyrėme svarbiausią vietą žurnale: apie juos skaitykite "Mėnesio Žaidime". Tačiau visas žurnalas negali būti šaltas, ypač vasaros metu. Numerio temą kaitina karščiausia kompiuterinė herojė Lara Kroft. Vėlavusi beveik metus laiko ji vis dėlto pasirodė, tad jos ir žaidimų istorijai, filmui ir, be abejo, naujausiam pasirodymui paskyrėme didžiąją PC Klubą sceną. Dėl aukštų temperatūrų įvyko ir keli mažesni pakitimai. Kadangi rankos nuolat šlapios nuo prakaito, laikyti įvairius rankinius žaidimų įtaisus labai nepatogu, tad Pocket Club laikinai uždarytas, bent jau kol atvės oras. Turime ir naujieną: klasikinių žaidimų skyrelį - čia šiame numeryje mūsų sielas gaivina PlaneScape Torment. Klasika neturi mirti, tad nuo šiol stengsimės kiekviename numeryje prisiminti ir apžvelgti bent po vieną šedevrą. Visa kita nepasikeitė: keletas labai įdomių žaidimų naujienų, kinų koviniai pasirodymai preview skyriuje, pasivaikščiøjimai po rūką ir pasilakstymai "britvomis" review, vaiduoklių gelbėjimas "Eksperte" ir vida CD technologija "Hardware". Tai tiek. Iki greito.

REZIDENTAS

CD TURINYS

!Dėmesio!

Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys

!Dėmesio!

Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisais neveiks



- **ŽAIDIMAI**
 - E-Jey Dance 5
 - Charlie's Angels: Full Throttle
 - IndyCar Series
 - Moon Tycoon
 - Shanghai Dragon
- **SHAREWARE**
 - Alien Flux
 - Animal Attack v1.0.1
 - Arcadrome
 - Coolumns v1.20
- **VIDEO**
 - Perimeter
 - Rome: Total War
 - Syberia 2
 - Terminator 3: Rise of the Machines
- **TRASH**
 - DivX 5.05
 - XviD
 - Chaser
 - Diablo II: Lords of destruction
 - Tomb Raider: The Angel of Darkness



Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
 Redaktorius Artūras Rumiancevas
 Naujienų redaktorius Ričardas Jaščemskas
 Stilistė Laura Barzdaitienė
 Dizaineris-maketuotojas Arūnas Aleksandravičius

Redakcija: Žygimantas Kudirka, Dangiras Jakimavičius, Kęstutis Samsonas, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Aimis Kasparavičius, Arijus Žakas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza“.
 ISSN 1648-6854
 Spausdino II „Petro ofsetas“ (Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
 Tel.: (5) 273 33 47.
 Užs. Nr. 202.
 Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT“, tel.: +370 5 2338042, faks.: +370 5 2338043. El. paštas: skydot@skydot.lt

VĒLUOS ACTIVISION ŽAIDIMAI



Skelbdama savo ketvirtines pelno ataskaitas, *Activision* pranešė apie keletą svarbių žaidimų išleidimo kalendoriaus pakeitimų. Svarbiausia naujiena ta, kad „dėl planavimo tikslų“ *Doom 3* pasirodymas atidėtas iki 2004-ųjų metų pradžios. Tiesa, *Activision* dar priminė, kad „kaip žinote, *id* nuspręs, kada pasirodys žaidimas, o ne *Activision*“. Kitas *Activision* „sci-fi“ veiksmo žaidimas *Trinity* taip pat atidėtas geram pusmečiui ir pasirodys tik antrą 2004-ųjų ketvirtį.

CONSPIRACY PDAVĖ Į TEISMĄ EMINEMA

Conspiracy Entertainment pranešė, kad padavė į teismą Eminemo vadovos kompaniją *Cousins Entertainment* bei jo licencijos agentą *Bravado International* dėl sukčiavimo ir kontrakto nesilaikymo. *Conspiracy* teigia, jog pusės pažeidė kontraktą, kad galėtų pasirašyti pelningesnę sutartį su kitu leidėju.



„Mes nesitikėjome jokių problemų, kol neprasidėjo spaudimas dėl mūsų naujo produkto. Tada pasigirdo gandai, kad Eminemas derasi dėl geresnės sutarties su *Rockstar Games* ar kitu dideliu žaidimų leidėju“, — teigė *Conspiracy* vadovas Kytas Tanaka. „Akivaizdžiai mūsų sutartis neleidžia tiems daryti, nes nematau jokios kitos priežasties, dėl ko *Bravado* ir *Cousins* neleidžia mums pristatyti žaidimo, kuris buvo patvirtintas dar prieš sutarties pasirašymą.“

Conspiracy siekia atgauti 5 milijonų JAV dolerių žalą. Kaip jiems seksis, pranešime vėliau.

ID PERSPĖJA ŽINIASKLAIDA DĖL PAVIEŠINTŲ QUAKE IV ILIUSTRACIJŲ

Legendinis kūrėjas *id Software* perspėjo tiek spaudą, tiek ryšio (online) žiniasklaidą, kad kompanija atsisakys dirbti su bet kokių leidinių, kurie panaudos nutekėjusius būsimą *Quake IV* žaidimo vaizdus.

Pareiškimas buvo išleistas kartu su leidėju *Activision* ir kalba apie didžiulį skaičių koncepcinių iliustracijų bei kompiuterinių vaizdų, kurie į internetą pateko liepos 18 dieną tariamai hakerių pavogti iš kompanijos.

Kompanija taip pat planavo pateikti teisinius grasinimus mažiausiai vienai žiniatinklio svetainei, kurioje yra nuorodos į vaizdus.

„Mes nežinome šių vertingų dalykų nutekėjimo šaltinio“, — aiškinama oficialiame pareiškimе. „Perspėjame jus, jog *id Software* davė nurodymus *Activision*, kad mes nedirbsime su jokia žurnalu, kuris panaudos šią medžiagą. Jei koks nors žurnalas taip padarys, *id Software* ateityje nebesiųs jam jokios medžiagos.“

Quake IV, kaip ir *Return to Castle Wolfenstein*, yra populiarus *id Software* frančizės tęsinys, kurį kuria kita studija *Raven*. Žaidimo pasirodymo data dar nepatvirtinta, tačiau tikėtina, kad jis pasirodys tik kitų metų viduryje.

Beje, kaip atsaką į šį incidentą, kūrėjai savo svetainėje taip pat įdėjo „nutekėjusių monitoriaus stopkadrus“, kuriuos galite pažiūrėti nuėję adresu www.ravengames.com/quake4/leaked_screenshots.php. Visai smagiai sugalvota :-).

Kaip suprantate, kad ir kaip norėdami, negalime jums parodyti tų „nutekėjusių iliustracijų“, tačiau bent viena oficialiai leidžiama tikrai yra. Prašom, grožėkitės.



IDSA PERVADINTA Į ESA

Asociacija, atstovaujanti vaizdo žaidimų leidėjams JAV, anksčiau žinoma kaip Interaktyvios skaitmeninės programinės įrangos (*Interactive Digital Software Association* — IDSA) asociacija, pranešė, kad jos pavadinimas



pasikeitė į Pramogų programinės įrangos asociaciją (*Entertainment Software Association* — ESA). Naujas pavadinimas pradeda veikti iš karto, ką įrodo ir perkelta asociacijos žiniatinklio svetainė www.theesa.com. Daugiau nei pusė amerikiečių įgyja šimtus valandų pramogų iš programinės įrangos, kuria jie žaidžia su PC, vaizdo žaidimų konsolėmis, mobiliaisiais telefonais ir internete", — kalbėjo ESA prezidentas Duglasas Lovenšteinas. „ESA nariai yra kompanijos, kuriančios ir leidžiančios šią pramogų programinę įrangą, o mūsų naujas vardas aiškesnis ir tiesiogiai nurodo šią įdomią pramonės sritį, kurią mes atstovaujame.“ ESA yra asociacija, skirta patenkinti Šiaurės Amerikos vaizdo žaidimų leidėjų poreikius. Jai priklauso E3 paroda, taip pat ji siūlo savo nariams įvairias paslaugas, tokias, kaip globalią antipiravimo programą, verslo ir vartotojų tyrimus, intelektualinės nuosavybės apsaugos pastangas ir kitą vertingą pagalbą.

DIABLO KŪRĖJAI PALIEKA BLIZZARD



Blizzard Entertainment atskleidė, kad *Blizzard North* įkūrėjai Erikas Šeferis, Maksas Šeferis ir Deividas Brevikas bei *Blizzard* viceprezidentas Bilas Roperis paliko *Blizzard* studiją. Koks bebūtų netikėtas šis pranešimas *Diablo* žaidimų gerbėjams, dar keisčiau yra tai, kaip greitai grupė nusprendė palikti kompaniją. Roperis komentavo šį sprendimą, kad jį sąlygojo daugelis pastarųjų įvykių. Buvęs viceprezidentas pripažino, kad sprendimą lėmė neaiški *Vivendi Games* padalinimo situacija. „Mes norėjome tam tikru lygiu dalyvauti priimant sprendimus, tačiau to nebuvo leista. Dėl žmonių, su kuriais dirbame, interesų mums turėjo būti leista pakalbėti su žmonėmis, priimančiais sprendimus ir žinančiais, kas vyksta“. Tikėtina, kad ketvirtas suformuos naują žaidimų kūrimo studiją, tačiau grupė dar jokių tvirtų planų nepaskelbė. Savo ruožtu *Blizzard* tvirtina, kad šis pasitraukimas neturės įtakos nė vienam kuriamam žaidimui.

Neaišku, ar šis žingsnis kaip nors paveiks derybas dėl *Vivendi* žaidimų padalinio, tačiau *Blizzard* visada buvo pagrindinis *Vivendi* žaidimų turtas, o tai, kad diskusijų apie pardavimą metu ją paliko pagrindiniai darbuotojai, neturėtų sustiprinti kompanijos derybų pozicijos.

Netrukus po to *Blizzard* pranešė, kad jų vyriausias programuotojas Rikas Seisas vadovaus *Blizzard North* padaliniiui. Seisas prie *Blizzard North* prisijungė 1994-aisiais ir buvo vienas pirmųjų darbuotojų. Prieš tai, kol studijos neįsigijo *Blizzard*, ji vadinosi *Condor*. Seisas buvo vyresnysis *Diablo* ir vadovaujantis *Diablo II* programuotojas bei technologijos direktorius.

VALVE NORI HALF-LIFE FILMO

Pasak reportažo *Variety*, Valveaktyviai kalba su Holivudo studijomis apie *Half-Life* filmo projektą. Kalbos apie naują filmą pasklido po to, kai didžiulio dėmesio susilaukė *Half-Life 2* filmas E3 parodos metu, o Valve vadovas Dagas Lombardi teigė, jog Valve ieško projekto, kuris praplėstų žaidimo elementus, o kartu ir padidintų frančizės auditoriją. Kol kas kalbos yra tik bendros ir apie jokiais detales informacijos nepateikta.



PRANCŪZŲ VYRIAUSYBĖ REMS KŪRĖJUS



Norėdama padėti savo kūrėjams sunkiu metu, prancūzų vyriausybė paskelbė subsidijų programą, kurios vertė — 4 milijonai eurų šiais metais, kad padėtų studijoms ikigamybinėje žaidimų kūrimo stadijoje. Programos tikslas — remti nepriklausomas studijas, jiems kuriant prototipus, kuriuos jie galėtų parodyti leidėjams. Ši programa yra dalis bendresnio fondo multimedijos plėtojimui ir siekia remti originalius žaidimų projektus, kurie yra kūrybiniai, bet kartu gali atnešti komercinę sėkmę. Projektų dosjė turi būti pateikti iki rugsėjo pirmosios dienos.

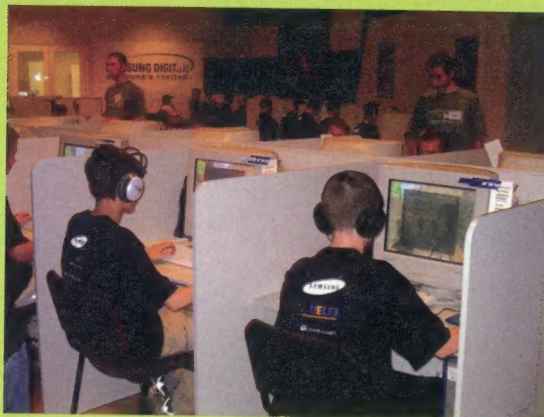
AFGANISTANO MIESTE UŽDARYTOS ŽAIDIMŲ PARDUOTUVĖS

Afganistano mieste Džalalabade policija teigia uždariusi daugiau nei 300 vietinių vaizdo žaidimų parduotuvių. Uždarymo priežastis — teigiama, kad parduotuvės „gadina jaunų žmonių moralę“.



Taip elgtis įsakė rytinės Nangarharo provincijos vyriausybė, kuriai vadovauja konservatyvus gubernatorius. Panašių priemonių imtasi ir kitose Afganistano vietose. Praėjusį gruodį žaidimų parduotuvės buvo uždarytos ortodoksų musulmonų teisėjo, bet vėl atsidarė su „kam per 16“ amžiaus apribojimu.

WCG LIETUVOS ATRANKINIS ETAPAS



Liepos 26–27 dienomis Vilniuje, interneto kavinėje „Samsung Arena“ vyko atrankinės *World Cyber Games* (WCG) žaidynės. Iš daugiau kaip 110–ies internetu užsiregistravusių Lietuvos kompiuterinių žaidimų mėgėjų, 64 stipriausieji atstovaus šalį WCG Baltijos turnyro finale, kuris vyks rugpjūčio 22–23 dienomis Rygoje. Čia lietuviai susikaus su geriausiais Latvijos ir Estijos žaidėjais. Daugiausia lietuvių dalyvaus *Counter Strike* turnyre — į Rygą važiuos net 40 žaidėjų (8 komandos). Be jų, savo meistriškumą išbandys ir 9 žaidėjai, tapę geriausiais *Unreal Tournament* turnyre, bei 15 geriausių *Warcraft III* strategų.

WCG čempionato organizatorius *International Cyber Marketing* prognozuoja, kad WCG Baltijos turnyro finale dalyvaus apie 200 kompiuterinių žaidimų žaidėjų, tačiau tik 11 stipriausių žaidėjų iš Lietuvos, Latvijos bei Estijos bus paskelbti nugalėtojais ir turės teisę dalyvauti didžiajame finale Seule (P. Korėja), kuriame rungsis dėl piniginių prizų. Kaip ir Lietuvos atrankiniame etape, Baltijos šalių finale žaidėjai varžysis *WarCraft III*, *Unreal Tournament* ir *Counter Strike* rungtyse.

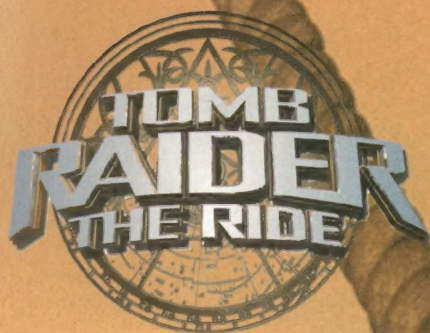
Praejusiam PC Klubų numeryje trumpai pristatėme čempionatą, tad dabar norime tik priminti, kad *World Cyber Games* yra didžiausias tarptautinis kompiuterinių žaidimų čempionatas, kuriame varžosi žaidėjai net iš 56 pasaulio šalių. Lietuvos atstovai jame dalyvauja pirmą kartą. Tikėkimės, lietuviams pavyks įrodyti savo pranašumą Rygoje ir iškelti į Pietų Korėją. Apie WCG Baltijos turnyrą skaitykite sekančiame PC Klubų numeryje.



BAIGĖSI LIETUVOS GP4 ČEMPIONATAS



Praejusiam PC Klubų numeryje pasakojome apie Lietuvoje vykstantį virtualų Formulės 1 čempionatą *GP4 Live 2003*, kuris jau baigėsi. Paskutiniai du čempionato etapai vyko labai įdomiai. JAV Grand Prix (50–asis etapas Lietuvos čempionato istorijoje!) pirmąją pergalę iškovojo Vario. Kartu tai buvo pirmoji ne kauniečio iškovota pergalė. Paskutiniame etape Japonijoje eilinę pergalę iškovojo Mariuzzz (Renault komanda), dar kartą įrodydamas, jog buvo geriausias. Laimėtojas Mariuzzz per uždarymą dar kartą išlaikė „čempionišką taурę“ bei laimėjo ThrustMaster F1 FFB vairą. 2–9 vietas užėmę pilotai apdovanoti originaliais GP4 žaidimo CD. Konstruktorių įskaitoje laurus pelnė taip pat Renault komanda. Uždarymo metu vyko ir naujojo žaidimo *F1 Challenge 99–02* išbandymas. Jis buvo labai sėkmingas, nebuvo patirta jokių techninių problemų. Šis žaidimas ir taps sekančio čempionato varžybų lauku. Jis prasidės rugsėjo 6 dieną ir tęsis iki sausio 31–osios. Jau žinomi ir keli naujojo sezono reikalavimai: 12 ratų kvalifikacija, valdymas vairais, visiška bolido derinimo laisvė bei neautomatinės greičių dėžės naudojimas. Pirmieji sezono bandymai BMS Megapolyje Kaune prasidės jau rugpjūčio 2 dieną.



*TEMA: Tomb Raider
in Lara Croft*

Lara Kroft

Pradėkime nuo pagrindinės „Tomb Raider“ varomosios jėgos — herojės Laros Kroft. Šis personažas per savo gyvavimo metus tapo atskira virtualia asmenybe, turinčia savo biografiją, charakterį ir sugebėjusia pakerėti ne tik žaidėjus, bet ir kitus pramogų mėgėjus.

ISTORIJA

1968-ieji, Valentino diena. Vimbeldono*ligoninėje Lordui ir Ledi Hensingli Kroft gimė dukra. Nuo 3 iki 11 metų ji namuose mokino privatus mokytojas, tada ji įstojo į Vimbeldono aukštąją mokyklą mergaitėms, vėliau — į Gordonstouną. Šioje mokykloje ji atrado savo aistrą laipiojimams uolomis ir Škotijos kalnams (ji taip pat mokėsi šaudymo, tačiau tai jai buvo greitai uždrausta dėl „per didelio entuziazmo“). Kai Larai suėjo 18, kiekvienas suprato, kad joje verda nuotykių ir „laukinio“ gyvenimo troškimas, tačiau tėvai tikėjo, kad ją galima kruopščiai išauklėti į „tinkamą aukštuomenės gyvenimui“ merginą ir išsiuntė į Šveicarijos mergaičių mokyklą, kur geriausi specialistai turėjo ją paruošti aukštuomenės gyvenimui. Paėmę ją, Lara turėjo būti sutuokta su Faringdono Grafu.

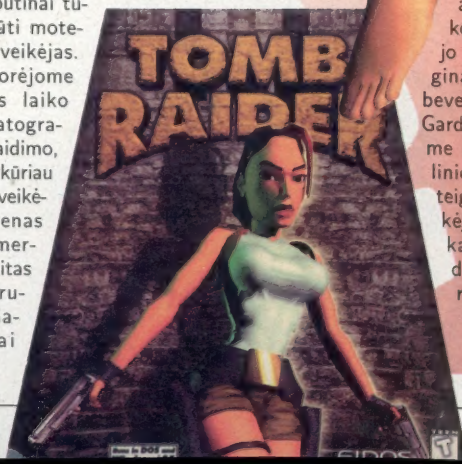
Tačiau mokydamosi Šveicarijoje Lara užsiėmė ekstremaliu slidinėjimu ir atostogas praleido slidinėdama Himalajuose. Grįžtant jos lėktuvas sudužo giliai kalnuose, o ji vienintelė išliko gyva. Kažkokių būdu jai pavyko išlikti ir po dviejų savaitių kelionių ji surado kalnų kaimelį. Tada jos gyvenimo kelias pasikeitė. Ji suprato, kad savimi jaučiasi tik keliaudama viena. Lara Kroft nusprendė tapti nuotykių ieškotoja.

... arba galima į visa tai pažūrėti iš kitos pusės: Lara Kroft gimė kompiuterio ekrane vaizdo žaidimų studijoje „Derby“ maždaug 1995-aisiais. Pirmiausia ji buvo pieštuku pieštas eskizas ant popieriaus, po to — keletas detalesnių spalvotų iliustracijų. Toliau buvo nubrėžtos jos esminės linijos kompiuterinės 3D grafikos programa. Šioje studijoje Lara atrodytų kaip skulptūra iš vielų. Tada figūrą apgaubė „oda“ — buvo uždėti spalvoti paviršiai, šešėliai, ir ji tapo panaši į žmogų. Galiausiai ji buvo animuota: išmoko vaikščioti, verstis salto, bėgioti ir prisitraukti prie uolėtų pakraščių. Tuo pat metu aplink ją buvo sukurti virtualūs pasauliai, kurie jos fizines savybes išbandys iki pat ribų.



Laros Kroft „tėvas“ — jaunas menininkas Tobis Gardas. „Kai man kilo mintis apie „Tomb Raider“, — dabar pasakoja Gardas, — tai nebūtinai turėjo būti moteriškas veikėjas. Mes norėjome realaus laiko kinematografinio žaidimo, ir aš sukūriau keletą veikėjų: vienas buvo mergina, kitas — vyras. Galiausiai

mes supratome, kad žaidime bus labai daug siužeto elementų, tad negalėjome pasilikti abiejų veikėjų ir išsirinkome vieną. Kurį reikėjo rinktis? Tuo metu mergina žaidimo herojė buvo beveik negirdėtas dalykas. Gardas pasakoja: „Sulaukėme didelio reklamos padalinio pasipriešinimo, kurie teigė, kad žaidimai su veikėjomis merginomis niekada nebuvo gerai pardodami.“ Vis tik „Core“ pasirinko Larą kaip



Tęsinys 8-oje puslapyje ►

„Tomb Raider“ žaidimai

Pirmasis „Tomb Raider“ žaidimas pasirodė 1996-ųjų lapkritį. Tuomet, pačioje pradžioje, jis dizainu ir idėjomis buvo lyginamas su serija „Capcom Resident Evil“, tačiau iš karto išsiskyrė savo judėjimo laisve ir eigoje atkuriamomis 3D aplinkomis. Žaidimas nėjo jau įprastu „pirmojo asmens“ keliu, o efektyviai naudojo trečiojo asmens perspektyvą.

Pirmoje „Tomb Raider“ serijoje Lara savo kelionėse „Natla Technologies“ užsakymu ieškojo į tris dalis padalinto Atlanto palikuonio. Larai teko apsilankyti Peru, Egipte, Romos imperijoje ir dingusiame Atlantidos mieste.

Tuomet pasirodęs žaidimas stulbino savo išvaizda. Lara tyrinėjo labai vešlias ir gyvybingai atrodančias aplinkas bei buvo apsiginklavusi įvairiais ginklais: pusiau automatinu „Koltu“, pora pistolečių, šratiniu šautuvu, „Uzi“ ir kitomis ginkluotės gėrybėmis. Be ginklų atakų, Lara galėjo vaikščioti, bėgioti, šokinėti, nardyti, stovėti ant rankų, kaboti ant uolų ir pakraščių bei šaudyti atlikdama išsiskinėjimo manevrus. Laimei, kūrėjai išdirbo automatinio taikymosi sistemą, tad nereikėjo būti tiksliems.

Savo nuotykių metu Lara susidūrė su daugybe pavojų: rieduliais, siūbuojančiais asmenimis, spygliuotomis duobėmis ir kitais suktais spąstais. Netruko ir gyvų pavojų: lokių, liūtų, gorilų ir netgi dinosauro. Tipiška „Tomb Raider“ žaidimo „geimplėjaus“ seka vykdavo maždaug šitaip: bėgi koridoriu, įjungti jungiklį, grįžti kur pradėjai, praslenki pro peilius, peršoki ant atbrailos, po to — dar aukščiau, iššaudai puolančius gyvūnus, randi išėjimą, neri į vandenį, plauki ir ieškai išlipimo vietos, išlipi ir vėl kovoji su žiauriais gyvūnais. Teko spręsti ir nemažai galvosūkių, ieškoti vaistinėlių, šaudmenų ir kitų gyvybę palaikančių dalykų. Ap-



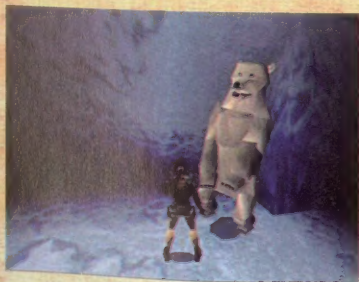
skritai kiekvienas Laros žingsnis buvo kova už savo gyvybę. „Tomb Raider“ buvo puikiai įvertintas visose kategorijose daugybės geriausių žaidimų leidinių.

Po dvejų metų pasirodė „Tomb Raider Gold“: tas pats žaidimas su papildomais keturiais lygiais. Dviejuose „Unfinished Business“ lygiuose Larai teko sunaikinti slapta ateivių veisyklą Atlantidos mieste, o lygiuose „The Shadow of the Cat“ žaidėjai grįžo į Khamūno miestą.

Žaidimo tęsinys „Tomb Raider II: Starring Lara Croft“ (atkreipkite dėmesį, jau antrame žaidime Lara buvo minima pavadinime) pasirodė 1997-aisiais. Šiame epizode Lara ieškojo legendinio Ksiano durklo. Buvo tikima, kad šį durklą įsmeigus į žmogaus širdį, žmogus įgaus drakono galią. Kartą senovės Kinijos imperatorius įgavo šią galią ir ilgai valdė Kiniją bei jos teritorijas. Kai jis galiausiai buvo nugalėtas, Tibeto vienuoliai išėmė durklą ir paslėpė Didžiojoje Kinijos sienoje. Čia ir prasideda antrasis Laros nuotykis, kuris vėliau nuveda į Veneciją, Italiją ir Tibetą.

Larai ši kelionė buvo lengva, jai kelią pastodavo durklą ir jo legendą garbinantis kultas Fiama

► Tęsinys 9 -ame puslapyje





atsvarą raumeningiems ir bukiems bičams, tuo metu vedusiems vaizdo žaidimus į priekį. Niekam ne paslaptis, kad jie buvo velniškai teisūs: viso „Tomb Raider“ parduota 26 milijonai vienetų, o jų pelnas sukasi apie 1 milijardą JAV dolerių.

PASAULINĖ MANIJA

Laros Kroft žaidimai buvo štapuojami kasmet prieš Kalėdas ir visi iki vieno buvo tiesiog išgraibstomi (apie „Tomb Raider“ žaidimus skaitykite dešinėje pusėje).

Be savo grožio, Lara pasižymėjo ir protu. Pasak jos biografų, ji parašiusi keletą kelionių knygų: „Tyrannosaurus Is Jawing at My Head“ ir jos tęsinį „Slaying Bigfoot“. Tačiau Lara aiškiai neskaito laikraščių ir nežiūri televizoriaus, nes nė viename jos nuotykyje neatsispaudė tai, kad ji tapo tarptautine žiniasklaidos numylėtine.

Pirmosios Laros manijos apraiškos ilgai laukti nerekėjo. Netrukus po žaidimo pasirodymo 1996-aisiais Liverpulo vartininkas Deividas Džeimsas aiškino „Times“, kad žaidė blogai, nes iki išnaktų žaidė „Tom Raider“, o „Prodigy“ pripažino, kad jų albumas vėluoja dėl pabelės Kroft apsidėmo.

Staiga Lara atsirado visur: komiksuose, plastikinėse figūrėlėse, kortose ir kituose vaikams skirtuose produktuose, kurie buvo parduodami greitai ir karštos bandelės. Tada ėmė rasti ir žiniasklaidos dėmesys. 1997-aisiais Lara pasirodė ant „Face“ viršelio — ne tik pirmą kartą žurnalas viršeliui panaudojo skaitmeninį žmogų, bet jai buvo

leista uždengti žurnalo pavadinimą. Viduje Lara pozavo vakarine suknele reklamodama „Uzi“. Netrukus po toėjo pasirodymai žurnaluose „Newsweek“, „Rolling Stone“, „Time“, vaidmuo „Die Artze“ vaizdo klipė. Kaip bebūtų, sėkmingiausias reklaminis darbas prasidėjo 1999-aisiais, kai Lara „susidėjo“ su „Luzade“ — apelsininiu sportiniu gėrimu. Buvo išleista krūva televizijos ir kino reklamų. Pirmojo filmo „Lara Kroft Tomb Raider“ metu šis gėrimas net laikinai buvo pervadintas į „Larazade“.

MODELIAI

„Gyvą“ Larą Kroft jau matėme didžiamame ekrane ir nors jos „žmogiškasis“ įvaizdis dabar priklauso aktorei Angelinai Joly, Larą nuo pat jos sukūrimo pradžios parodę metu ir kuriant naujus žaidimus teko įsmeiginti ne vienai merginai.



modelis Vanesa Demua. Ji gan neblogai vaidino Larą, tačiau šis vaidmuo, jai, rodos, nebuvo patogus. Vanesa buvo rami ir negyvybinga — priešingai nei savo fotografijose. Be to, ji nelabai atitiko

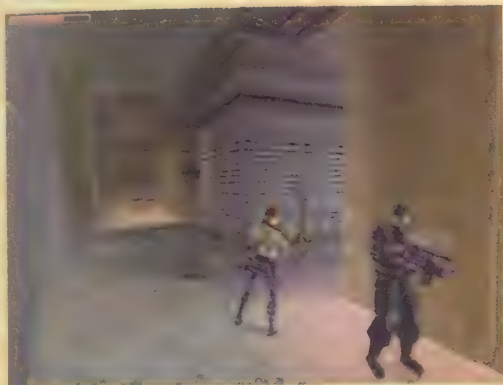
Tęsinys.10-ame puslapyje ▶

Nors pačia pirmąja oficialia Lara Kroft tapo Nataly Kuk, tačiau ji pasirodė tik keliose nuotraukose. Pirmąja „tikra“ žmogiškąja Lara Kroft tapo Indėnų kraujo turinti manekenė Rona Mitra, pasirodžiusi 1996-ųjų ir 1997-ųjų metų E3 parodose. Jos populiarumas greitai beveik prilygo Laros Kroft populiarumui ir buvo paskleisti gandai, jog jos tėvas, garsumo plastikos chirurgas, jai atliko ne vieną operaciją, kad Mitra taptų panašesnė į Larą. Mergina, žinoma, tai paneigė. „Core“ taip pat kaip įmanydamas stengėsi išvengti tokių sulyginimų ir neleido Mitrai kalbėti Laros vardu to, ko nebuvo suderinę, tačiau tai buvo praktiškai neišvengiama — „alkani“

gerbėjai ir žurnalistai išpešdavo visą įmanomą informaciją. Beje, gerbėjams, priešingai nei „Core“, Mitra labai atitiko Larą ir apklausų duomenimis iki šiol išliko pačia mėgiamiausia „žmogiškąja“ Lara.

Kaip bebūtų, „Core“ bendradarbiavimas su Mitra nutrūko, ir jos vietą pakeitė naujas





kenkėjus vidury sniegu ir ledynų. Kiti lygiai nuvedė Larą į spąstų prikimštus bunkerius, lydyto aukso kupinas laukinių genčių gimtines ir miško vietoves.

Lygiai po metų, 1998-ųjų lapkričio mėnesį, pasirodė „Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft“. Britų jūreiviai aptiko Žemės gelmėse palaidotą meteoritą ir be jokių dvejonų puolė knaisiotis po jį ir ieškoti artefaktų. Iš kelionės grįžo tik vienas jūreivis.

Dabartiniais laikais tyrinėjimų kompanija nusprendžia iškasti giliai lede palaidotą medžiagą ir aptinka substanciją, kuri gali keisti

ventures of Lara Croft“ buvo ištis turtingas žaidimas.

Kaip ir priklauso, Lara išmoko naujų judesių: siūbuoti ant virvių, greitai bėgti ir šliaužti. Buvo pristatyti ir nauji grafiniai elementai: dinaminiai apšvietimo, nauji vandens efektai, patobulintos tekstūros ir sukurta nauja animacija. Lara apsiginklavo nauju „Desert Eagle“ pistoletu, raketsvaidsiu ir MP-5.

Priešai taip pat nebuvo pamiršti: čia Larai teko susidurti su gyvatėmis ir krokodilais. Taip pat gyvenimą sunkino snaiperiai ir skraidantys padarai. Kaip bebūtų, šis žaidimas buvo kiek lengvesnis už antrąjį „Tomb Raider“, o jo galvosūkių ir lygių buvo įvairesni. Daugumai žaidėjų jis tapo mėgiamiausiu serijos žaidimu.

Kita serija, tiksliau — papildinys „Tomb Raider: The Lost Artifact“, užbaigia „Tomb Raider III“ įvykius. Šiame priede rasime penkis naujus lygius, kur Lara keliauja iš Škotijos pilies į Prancūzijos katakombas ir ieško objekto, žinomo kaip Prarastasis Artefaktas.

Nera. Vėliau Tibete jai kelią pastoja kariai—vienuoliai, su kuriais kautis daug sunkiau, nei kulto samdinių.

Antrajame „Tomb Raider“ išliko dauguma originaliojo žaidimo savybių. Be įprastų judesių, Lara jau mokėjo laiptoti sienomis, šokdama apsisukti 180 laipsnių kampu, suktis po vandeniu, bristi per seklius vandens telkinius ir užsidedusi signalines raketas apšviesti kambarius. Taip jos tyrinėjamos vietovės prasipletė ir ji galėjo keliauti po tamias olas ir tunelius.

Nors dauguma Laros priešų dabar buvo žmonės, teko susidurti ir su naujais gyvūnais: varnomis, sniego žmonėmis ir kitais neįprastais padarais. Lygiai buvo sudaryti panašiai kaip pirmame žaidime, tačiau jų išvaizda buvo visiškai nauja. Kapų plėšikė galėjo naudotis ir keliais naujais ginklais: M-16 ir povandeniniu harpūnu.

„Tomb Raider II“ pasižymėjo klaidais galvosūkių, nors kai kuriems žaidėjams pirmojo žaidimo galvosūkių patiko labiau, o šie pasirodė per sunkūs. Tačiau patys lygiai buvo smagesni, juose buvo daugiau atviresnių erdvių.

Kaip ir po pirmojo žaidimo, buvo išleistas „Tomb Raider II Gold“ su penkiais papildomais lygiais. Į žaidimą jie įsimaišė Larai jau bebaigiant keliones ir ruošiantis namo. Pakeliui į namus ji sužinojo, kad grupė samdinių ir lobio medžiotojų užėmė rezidenciją gynybiniuose Aleutų salų regionuose. Tad ji dar labiau apsiginklavo ir baisiai nubaudė

genus, lemiančius gyvų organizmų sandarą. Pakeitus šiuos genus, galima sukelti revoliuciją ir „pajvairinti“ gyvybės formas. Lede randamas ir puikiai išlikęs vienas iš jūreivių, tad tyrėjai pradeda ieškoti su juo susijusių artefaktų. Tuo tarpu Lara Kroft ieško vieno iš šių artefaktų Indijoje.

Žaidimas nebuvo linijinės struktūros, Lara tyrinėjo įvairias pasaulio vietoves nuo Arktinio Žiedo iki Pietų Ramiojo vandenyno salų. Atsistiktine lygių parinkimo sistema, žaidimas vystosi pagal žaidėjo priimtus sprendimus. Yra keturi lygiai su daugybę pasirenkamų kelių.

Ši netiesinė žaidimo konstrukcija praturtino „Tomb Raider“ žaidimo „geimplėjų“ paslaptį ir intrigomis. Čia buvo daugiau nei 16 lygių, tad „Ad-

„Tomb Raider: The Last Revelation“. Išmetę iš pavadinimo skaičiuką ir, kaip bebūtų keista, herojės vardą, kūrėjai lygiai po metų tęsė Laros nuotykius. Šiame epizode Lara grįžo atgal į vieną savo mėgiamiausių vietų — Egiptą. Žaidėjai keliauja per Kairą, Karnaką, Gizą, Karalių slėnį ir Aleksandriją. Patekusi į Seto kapavietę ji randa intriguojantį amuletą. Nuėmusi amuletą, ji išlaisvina Seto rūstybę: jis reinkarnavosi, kad galėtų sukelti masinius naikinimus. Dabar Larai tenka išgelbėti žmoniją: surinkti visus reikiamus elementus ir artefaktus, kad teisingai atliktų ritualą, amžiams

Tęsinys 11-ame puslapyje ▷



žaidėjų įsivaizduojamą Larą — jos kūno sudėjimas buvo per daug grakštus. Apskritai, Demua Lara buvo, tarsi katalikiška mokinukė ir modelis greitai dingo.

1998-ųjų E3 parodoje jau dalyvavo kitas modelis — 24 metų Nelė Maken-driu. Daugelio gerbėjų nusiminimui, ji kūrė gan grėsmingą Laros įvaizdį. Tiesa, šiai merginai pasirodžius ant žurnalo „Playboy“ viršelio, aukščiausias Londono teismas įsakė užklijuoti lipdukus ant 20000 žurnalų ir uždengti „Tomb Raider“ pavadinimą.

Dar viena manekenė, tapusi Lara Kroft, tiesa, tik Brazilijoje, buvo Ellen Roche. Ji, kaip ir minėtoji Nelė, pasirodė Brazilijos žurnale „Playboy“, tiesa, neminint „Tomb Raider“ pavadinimo.

1999-ųjų E3 parodoje Lara pasirodė kitu pavidalu — tai buvo 25-erių olandų manekenė Lara Weller. Nors ji visai neblogai vaizdavo Larą, gerbėjai buvo pripratę prie Makendriu, ir Weller nesulaukė tokio didelio dėmesio.

Nuo 2000-ųjų iki 2002-ųjų Laros Kroft vaidmenį perėmė modelis iš Jungtinės Karalystės Lucy Clarkson. „Eidos



Interactive“ pripažino, kad ši manekenė turėjo tinkamą požiūrį, išvaizdą, ir, ką čia slėpti, fizinės proporcijas, atitinkančias kompiuterinę Larą Kroft.

Tuo pat metu Laros modeliu tapo visiems žinoma Oskaro laureatė aktorė Angelina Joly. Ji patiko ir žiūrovams, ir kompanijai. Aktorė ne tik nepaprastai tiksliai vaidina Larą, bet duoda daugiau, nei tik paprastas modelio pamėgdžiojimas. Ji Larai iš tiesų suteikė tvirtą asmenybę.

Tačiau „Core“ neapsiribojo vien tik modeliu, skirtu iš esmės kinui. Kompanija nusprendė skelbti konkursą naujam Laros Kroft veidui ir kūnui, kurį laimėjo Džill de Long iš Olandijos. Pagal šią merginą ir buvo kuriama nauja Lara Kroft išvaizda žaidimui „Angel of Darkness“.





uždarysiantį Setą jo kapavietėje. Vienu iš esminių žaidimo elementų tampa amuletas, „atrakinantis“ daugelį žaidimo vietovių.

Nors „The Last Revelation“ išlieka tradicinių „Tomb Raider“ žaidimu, naujovių jame ištis nemažai. Ryškiausiai pakeista pati herojė. Dabar Lara atrodo ir kalba kitaip, animacijos scenose moka judinti lūpas ir mirksėti akimis. Taip pat ji naudodamasi ginklais gali spręsti galvosūkius. Be to sprendžiant galvosūkius reikia naudoti ir kitus daiktus: kompasą, ratus, sprogdikius, virves, netgi Rubiko kubą.

Žaidimą pajvairina ir dienoraščio sistema, kuriame kaupiama detali informacija apie jos keliones, o užstrigus pasiūlo patarimų ir užuominų.

„The Last Revelation“ yra „Core“ bandymas vėl sužadinti žaidėjų jausmus, tarsi jie pirmą kartą žaistų „Tomb Raider“. Žaidimo pradžioje Lara yra 16 metų ir tik pradėję žaisti sužinote apie jos praeitį. Čia gausu galvosūkių, o nuotykių ir veiksmo sekos labiau sumaišytos, nei „Tomb Raider III“. Kitas svarbus dalykas — nauja FMV animacijos įrašų sistema. Dabar žaidimo vaizdai nepastebimai pereina į FMV ir taip stumiamas siužetas. Animacinių įrašų metu bendraujate su veikėjais ir taip sujungiate segmentus į visumą.

Šį kartą Lara nebeteri tiek ginklų kaip seniau, tačiau ji turi galybę kitų daiktų. Nusiėmusi deglą nuo sienos ji gali jį panaudoti keliaudama tamsiomis vietovėmis. Ji gali kombinuoti daiktus, pavyzdžiui, pistoletus su

žibintais, ir taip gauti taktinius ginklus. Ji net gali žiūrėti pro žiūronus ir šaudyti pirmojo asmens perspektyva bei rinktis taikinius. Patobulintas ir priešų DI: dabar jie naudoja panašią taktiką, kaip ir pati Lara. Vis dėlto „The Last Revelation“ išlieka „Tomb Raider“ žaidimu, o vadinami „atskleidimai“ yra ne tokie didžiuliai. Tiesa, žaidimo pabaigoje laukia nemenkas siurprizas.

Paskutiniajame „istoriniame“ žaidime „Tomb Raider: Chronicles“ Lara yra dingusi ir galbūt žuvusi. Gali pasirodyti keista, kaip galima žaisti su mirusiu veikėju, tačiau viskas gan paprasta: valdote Larą jos prisiminimuose. Po jos laidotuvių draugai susirenka Kroftų dvare ir pasakoja istorijas apie jos nuotykius, kurias jūs ir žaidžiate. Viena epizode atsiduriate Romoje, kitame — rusų povandeniniame atominame laive, vėliau — Ai-



rijos dykynėse, o dar kitame susikau-nate su vienu iš pasakotojų.

Šį kartą žaidimas vėl labiau orientuotas į galvosūkių sprendimą. Tačiau kūrėjai neapsiribojo vien tik įprastais blokų stumdymais. Jų pažadai pasiūlyti kažką naujo buvo visai neblogai išpildyti. Lara dabar naudoja slaptumą. Žinoma, to nesulyginsi su „Splinter Cell“, tačiau „Tomb Raider“ žaidimo „geimplėjus“ tikrai tapo įdomesnis.

Čia ir baigiasi Tomb Raider žaidimų istorija. Dabar, po ilgai užsitęsio laukimo pagaliau galime verstis sekančią puslapį. Pasitikite — „Lara Croft Tomb Raider: the Angel of Darkness“.

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

JŪS LAUKĖTE JOS? JI SUGRIŽO!

Bene populiariausias visų laikų vaizdo žaidimų serialas sugrįžta. Visiems Laros Kroft gerbėjams daugybę nervų sugadinę vis nesibaigiančiais žaidimo išleidimo atidėliojimais, kūrėjai galų gale įrinka paleidžia naują serialo dalį — *Tomb Raider: Angel of Darkness*. Ka, gi, atrodo žaidime lyg ir nieko ypač naujo nėra, tačiau jau klasika tapę Laros šokinėjimai, laipiojimai, bėgiojimai, plaukiojimai kaip „vežė“ visus jos fanus taip ir „veš“ naujoje kapų plėšikės nuotykių epopėjoje. Daugeli kartų atidėtas žaidimo išleidimas turėjo garantuoti, kad *Tomb Raider: Angel of Darkness* bus praktiškai idealus žaidimas. Deja, tai ne visai tiesa. Nemažai grafinių klaidų ir ne labai parankus valdymas tiesiog žaloja visais kitais atžvilgiais beveik idealų žaidimą.

Naujoje *Tomb Raider* dalyje šaunioji nuotykių ieškotoja Lara Kroft keliauja į Paryžių, Pragę ir kitas ne mažiau pavojingas vietas. Žaidimas prasideda Paryžiuje, visai nemenku Laros Kroft ir jos patarėjo ginču, kuris baigiasi visai netikėtai. Patarėjas nužudomas ir Lara, kaip galima numanyti, tampa pagrindine įtariamąja. Todėl pirmąją žaidimo dalį tenka slapstyti ir bėgti nuo teisėsaugos pareigūnų. O ieškoti atsakymų besivejant įstatymų pakalikams pakankamai sudėtinga. Be to visą Paryžių siaubia kažkoks mistinis serijinis žudikas. Vi-



sa tai sujungus į vieną vietą ir gauname trilerį, pavadinimu *Tomb Raider: Angel of Darkness*.

Prie viso šio trilerio ilgainiui prisideda ir dar viena pakankamai įdomi istorija. Pasirodo, mirusysis patarėjas kažkaip buvo susijęs su paslaptingais piešiniais, turinčiais savyje nemažą magijos užtaisą. Larai tenka išsiaiškinti ir šį „nuodėmingą“ klausimą. *Angel of Darkness* istorija atsiskleidžia palaipsniui ir skirtingais būdais, pavyzdžiui, kada Lara suranda svarbius dokumentus, kalba su kitais veikėjais ar stilingų animacinių interpių metu.

Įdomi istorija greičiausiai ir vers eilinius žaidėjus (ne Laros Kroft gerbėjus) stumtis į priekį per žaidimą ir vykdyti įvairius kvestus, kadangi *Tomb Raider: Angel of Darkness* „geimplėjus“ ne visą laiką yra žavus ir nuotaikingas.



Kaip ir ankstesniuose žaidimuose, Lara Kroft turi visus klasikinius judesius. Ji gali šoktelti aukštai ir toli kai stovi, šoktelti dar aukščiau ir toliau kai bėga, kabarotis įvairiomis atbrailomis, plaukioti po vandeniu, nusitaikyti ginklu į bet kokį priešininką ir t.t. Pakankamai naujas reiškinys *Tomb Raider* žaidime — sėlinimo režimas ir aplinkos apžvelgimas iš už kampo. Sėlinimo režimai jau tampa vos ne privalomas bet kokio žaidimo atributas, tačiau žaidime *Tomb Raider* jis praktiškai nereikalingas (pa-





Press duck to lock my legs up.

prasčiausiai mados šauksmas:), kadangi visi priešininkai yra gan kvaili, o be to ir pati Lara yra nuostabiai taikli bei galinti sutvarkyti visus reikalus be jokių sėlimo mados šauksmų :).

Bene pagrindinis iškart į akis krentantis dalykas, kad pati Lara Kroft, praejus nemažai laiko po paskutiniojo žaidimo, yra praradusi savo formą :). Esme tame, kad tik pradėjus žaisti Lara turi labai ribotus jėgų išteklius, kurie didėja nudirbant kokius nors fiziškai sunkesnius darbus. Visas šis reiškinys pateiktas nelabai logiškai. Kiekvieną kartą, kai veikėja pastumdo dėžes, ilgiau palaipioja ar atlieka sudėtingesnius šuolius ir kitus fizinius pratimus, ji taria repliką, kad ji anaipol ne pavargo, o tapo stipresne :). Po kiekvieno tokio komentaro ji gali ilgiau išsilaikyti kabodama, išspirti anksčiau neatsidariusias duris ir pan. Pastarasis reiškinys lemia, kad niekada negali žinoti, kaip toli Lara gali nušokti ar nusikabroti atbrailomis nenukritus. Kadangi valdyti Larą gan nepatogu, šuolių ir kitų sunkių vietų įveikimas tampa ne tik nelabai nuspėjamas, bet ir gan sudėtingas. Galbūt kūrėjai ir patys suprato, kad toks valdymo ir šuolių nesuderinamumas veda iki stipraus nusivylimo ir suteikė žaidėjams galimybę išsisaugoti žaidimą bet kada ir bet kur.

Atmetus nervinančias ir sunkias vietas, Laros nuotyčiai gali tapti visai įdomiais. Kai kurie šokinėjimo ir laipiojimo galvosūčiai iš tiesų įtempti ir įdominantys. Ypač žavus ir pagyrimų kūrėjams vertos yra herojės judėjimo animacijos. Lara juda kaip niekad sklandžiai ir tikroviškai. Įsūdingiausiai atrodo laipiojimo scenos, taip pat kvapą galima užgniaužti stebint kaip ji šoka link tolimesnio krašto ir vos vos sugeba sugriebti atbrailą. Veiksmo scenos yra daug lenvesnės nei šokinėjimas, tad jas sutiksime su palengvėjimu ir be didesnio vargo

įveiksite. Tiesa, galvosūčiai niekad nesisiaigia, tad reikia nuolat stebėti aplinką ir netgi pasikonsultuoti su buvusio globėjo dieneraščiu.

Įvairovės *Angel of Darkness* žaidimui tikrai netrūksta. Keliose scenose netgi reikia valdyti ir kitą herojų — Kurtisą Trentą. Šios scenos labiau primena sur-



vival horror žaidimus, nei tipiškus Tomb Raider nuotykius. Skirtingi ir priešų pasiskirstymai lygiuose. Vienos vietovės tiesiog prikimštos priešų, kuriuos reikia išpyskinti, o kitur tenka „galinėti“ tik su aplinka ir įvairiais prietaisais.

Jau užsiminiau, kad valdymas žaidime nėra geras. Nors pirmuose žaidimo epizoduose žaidėjui ir suteikiama galimybė praeiti šiojį tokį veikėjos valdymo apmokymą, tačiau susidaro įspūdis, nėra Lara Kroft yra kaip koks garvežys, su kuriuo nei pamanevruosi, nei staugiai į šoną pasuksi :). Noras pasukti veikėją reikiama kryptimi kartais virsta praktiškai neįmanomu darbu, kadangi menkiausias klavišo paspaudimas tampa





180 laipsnių „reveransu“. Norint praprasti prie tokių Laros valdymo ypatybių, reikia praleisti nemažai varginančių žaidimo valandų.

Tęsiant mintį apie valdymą, tenka susitaikyti su tuo faktu, kad beveik pusę žaidimo laiko tenka kartoti beveik visus sudėtingesnius šuolius. Praktiškai po visų nevykusių šuolių eina viena ir ta pati pasekmė – mirtis. Mirti tenka pakankamai dažnai ir dėl to dažniausia tenka kaltinti nevykusį valdymą. Nors serialas *Tomb Raider* niekada negarsėjo savo vykusiu valdymu, tačiau naujoji serialo dalis *Angel of Darkness* dar labiau pranaoksta savo pirmtakus.

Angel of Darkness sudarytas iš labai skirtingų aplinkų, kurių vienos yra mil-

žiniškos ir atviros, o kitos — mažytės ir klaustrofobiškos. Kaip bebūtų, nepriklausomai nuo to, naujų vietovių užkrovimas vyksta labai dažnai. Netgi pernelyg dažnai. Vos nubėgai gatvę iki sankryžos, žiūrėk, jau ir vyksta užkrovimas. Aišku, niekas nesiginčija, kad animacija, spalvos, veikėjai, tekstūros ir aplinkos tikrai gražiai atrodo, tačiau kelios minutės grožio tikrai nėra vertos pusės minutės laukimo :).

Žaidimo kameros darbas irgi nežavi. Visą kameros darbą galima padalinti į dvi dalis: tiesiog idealią ir tiesiog pragaistingą. Tiesiog ideali dalis ir yra tiesiog ideali. Tuo tarpu pragaistingoji dalis dažniausiai pradeda veikti būtent tada, kai labiausiai reikia pagalbos kovojant ne tik su priešais ar kitomis kliūtimis, bet ir su valdymu. Tokiais dramatiškais atvejais prie visų žaidimo neįlaimių prisijungia ir kameros neadekvatumas ir galų gale sulaukiame vienodo galo — mirties:).

Malonu tai, kad apie garšą galima atsiliiepti tik gerais žodžiais. Žaidimo garsai ir muziki-

niai takeliai parinkti puikiai ir skamba būtent ten, kur ir turi skambėti. Veikėjų įgarsinimas idealus. Visi veikėjai įgarsinti su atitinkamomis intonacijomis ir akcentais. Be to, svarbu paminėti, kad pokalbiuose Lara Kroft turi daugybę galimų pasirinkimų klausimų ir atsakymų, ir visi jie įgarsinti atitinkamai pikta, agresyviai, grėsmingai, ironiškai ir t.t.

Iš tikrųjų labai gaila, kad dėl daugybės pakankamai erzinančių žaidimo aspektų, negalima įrašyti žaidimą *Tomb Raider: Angel of Darkness* tarp geriausiųjų. Jis tiesiog žavus savo istorija ir patiriamais nuotykiams, tačiau grafinės klaidos, valdymas, neadekvatus veikėjų jėgų didėjimo mechanizmas, itin ilgi ir erzinantys užkrovimai tiesiog rašytelėje įrašo šį žaidimą į vidutinių gretas.



PCK vertinimas

PIRMAS ISPUDIS: 9

Nauji „vežantys“ nuotykių

GRAFIKA: 7,3

Tos klaidos, pernelyg dažni ir pernelyg ilgi krovimai

VALDYMAS: 5,2

Ir pripratus erzina

GARSAS: 10

Viskas įrengta, viskas linku, viskas švanes

SILUZETAS: 9,3

Pakankamai daugialypis, bet nepilnas

GALUTINIS:

Žaidimas, skirtas pralinksminti Laros Kroft gerbėjus

7,6



Kapų Plėšikė **Lara Kroft**: Gyvybės Lopšys

Žaidimu, sukurtu pagal filmus, pilna visur, tačiau priešingas reiškinys — filmas pagal kompiuterinį žaidimą — pasitaiko nedažnai. Kritiku „apkandžiotas“, tačiau pelnęs didžiulį žiūrovų palankumą, filmas *Kapų Plėšikė* tapo didžiausiu kino hitu, sukurtu pagal žaidimą. Pakankamai dideliu, kad susilauktų tęsinio.

Kaip bebūtų keista, pirmasis filmas nelabai patiko ir patiems prodiuseriams, ir aktoarei Anželinai Džoli, tad prie *Gyvybės Lopšio* dirbo naujas režisierius Žanas De Bontas (*Greitis 1 ir 2*). Kūrybinė grupė šį kartą nusprendė dar labiau nustebinti žiūrovus, tad filmo veiksmas vyks labai egzotiskose vietovėse.

Gyvybės Lopšys neseka originaliojo „Kapų Plėšikė“ filmo istorijos. Čia viskas sukasi apie paslaptinę sferą, kurią Lara atranda ekspedicijoje Viduržemio jūros dugne, *Luna* šventovėje. Tačiau sferą iš jų pagrobia užpuolę plėšikai. Pasirodo, kad galios ištroškęs mokslininkas Džonatanas Rasis pasiglemžė sferą, nes tai yra žemėlapis į dar Egipto faraonų atrastą šventyklą „Gyvybės Lopšys“, kur, manoma, yra gyvybės pradžia. Šioje šventykloje taip pat yra „antigyvybės“ forma: maras, gavęs pavadinimą „Pandoros skrynja“. Žinoma, mokslininkas nori surasti skrynją ir parduoti šį neapbrėptą galios ginklą už aukščiausią pasiūlytą kainą.

Lara Kroft, be abejo, sutinka padėti britų vyriausybei. Kad sutrukdėtų plėšikų ir Raiso sandoriui, ji nepastebėta turi nuvykti į Šanchajų. Tai atlikti jai padeda įkalintas karys Teris Šeridantas. Jis taip pat yra buvęs Laros meilužis, tad filme netruks ir meilės/neapykantos scenų. Kelionė ves juos per Didžiąją Kinijos sieną,

Šanchajaus gatves, Honkongą, Kili-mandžaro papėdę ir kitas nepakartojamas vietas.

Gyvybės Lopšys, kaip ir priklauso tokiam filmui, bus kupinas įvairių kvapą gniaužiančių scenų, kaskadininkų triukų ir specialiųjų efektų. Beje, daugelį

Laros triukų atliko pati Andželina Džoli. Tiesa, filmo scenos šį kartą ne tiek perkrautos, geriau atliktos ir tikroviškesnės, nei pirmajame filme.

Kapų Plėšikė Lara Kroft: Gyvybės Lopšys į Lietuvos kino teatrus atkeliaus rugsėjo 5 dieną.





ENERGIJA PLAUKAMS AKTYVIEMS VYRAMS

Pagaliau Lietuvos rinkoje pasirodė vienareikšmė, skirta būtent stiprios lyties atstovams ir tikrai prieinama kiekvienam kainų atžvilgiu "Alpecin" produktų linija plaukų priežiūrai, - sako "B&B Grožio ir Plaukų Atnaujinimo Centro" Vilniuje steigėjas ir direktorius Boris Mark Mints. Tai tikrai efektyvūs preparatai vyrų plaukams palaikyti idealiame stovyje bei dažniau pasitaikančių jų problemų sprendimui.



"Aktyvieji" šampūnai

N - normaliems plaukams

F - riebiems plaukams

S - nuo pleiskanų

Specialios
vyrų
šukuosenos
modeliavimo
priemonės:
želė, vaškas
ir putas.



Alpecin skystis-tonikas
po plaukų trinkimo

- masažuojamas į galvos odą ir paliekamas
- suaktyvina kraujotaką ir atgaivina galvos odą
- stiprina plaukų šaknis ir stabdo slinkimą



impress teva

Oficialus atstovas Lietuvoje

M. Slezevičiaus g. 7, Vilnius,

tel.: 279 36 65, 230 44 02, faks. 230 43 97.



Galite išgyti

hyper MAXIMA





NEWS CLUB

EXO-SKELETON
ICTURE SCAN

T3

CALL OF DUTY	17
VAMPIRE: THE MASQUERADE — BLOODLINES	18
GANGLAND	19
EVIL GENIUS	20
PSYCHOTOXIC	21
TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES	22



CALL OF DUTY

Activision sukaupė jėgas ir meta iššūkį ne kam kitam, o pačiai Medal of Honor serijai. Būsimasis Antrojo pasaulinio karo FPS žaidimas *Call of Duty* grasina pasiglemžti visą MOH šlovę.



Call of Duty veiksmas vyksta žiauriame karo pasaulyje, perpieštame tiesiai iš istorijos knygų. Auditorijai bus leista patirti visus karo siaubus iš visai kitos perspektyvos. Karą matysime įbauginto kario akimis. Activision bandys mums parodyti tikrąjį karą. Vyresnysis kompanijos prodiuseris Teinas Lymanas tikino kad: „nė vienas karys nebuvo superherojus ir nė viena šalis nelaimėjo karo“.

Taip, išokę į trijų eilinių karių batus keliausite per tris skirtingas kampanijas: amerikiečių, britų ir rusų. Pateksite į patį vidurį JAV atakų prieš Vokietiją Normandijoje, vėliau persijungsite į už fronto veikiančius britų desantininkų ir komandosų reidus bei desperatiškai ginsite rusų pozicijas Staliningrade. Daugelis žaidimo misijų paremtos istoriniais veiksmais, o dar daugiau — istorinėmis vietovėmis. Kūrėjai smarkiai stengiasi sukurti kuo autentiškesnę aplinką ir į ją netgi pridėti realiu žaidimo laiku vykstančių įvykių.

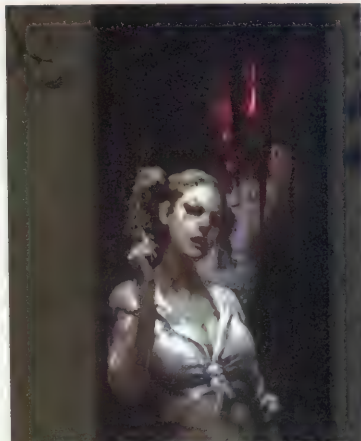
Nors daugumoje misijų kausitės kartu su didžiulėmis kitų karių armijomis, kiekviena kampanija bus savita. Pavyzdžiui, JAV misijos yra gan tiesioginės, kur reikalinga tik jėga, britų misijose teks dažniau naudoti slaptumą ir pasikliauti nuovoka, o rusai savo pergalę patiki nesibaigiančioms karių bangoms ir tiesiog nenorui pralaimėti.

Žaidžiant dažniausiai teks vaikščioti pėsčiomis, tačiau žadama, jog Rusijos misijose gausime pasivažinėti tankais bei kitomis karinėmis transporto priemonėmis.

Call of Duty yra kuriamas *Return to Castle Wolfenstein* variklio pagrindu. Be vieno asmens režimo žaidimas turės ir kelių žaidėjų režimą. Žaidimas turėtų pasirodyti šių metų pabaigoje.



VAMPIRE: THE MASQUERADE



- BLOODLINES

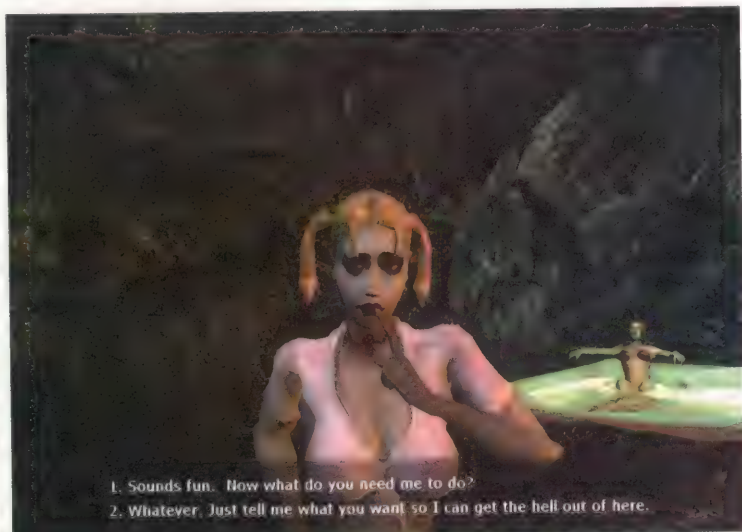
Būsimasis *Troika* pirmojo asmens žaidimas, paremtas *White Wolf* licencija, smarkiai skirsis nuo ankstesniojo serijos darbo *Vampire: The Masquerade — Redemption*. Naujasis žaidimas yra "statomas" *Half Life 2* variklio pagrindu ir žada suteikti mums galimybę valdyti galingą antžmogišką būtybę.

Žaidime *Bloodline* valdome jauną vampyrą, neseniai pavirtusį žmogumi. Galima rinktis iš septynių klanų ir įstoti į juos. Nuo pasirinkimo priklausys, kurias herojaus savybes ir galias galėsime plėtoti. Netrukus įsivelsime į kovą tarp skirtingų klanų. Pasitikėti negalima niekuo, netgi savo klanu nariais, mat net skirtingos klanu grupuotės gali jums pasinaudoti savo tikslams.

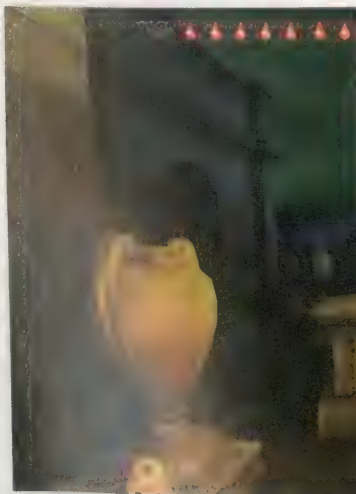
Bloodlines vyksta Los Andžele, tačiau, pasak kūrėjų, šio miesto tikrai neatpažinsime. *Troika* kuria tamsų, gotikinį 3D pasaulį, kuriame vyksta politikos vaidai ir už kiekvieno kampo slėpi pavojai. Norint išlikti šiame pasaulyje, teks pasiutusiai ir greitai kautis. Naudosimės, beje, šiuolaikiniais ginklais: katanomis, automatais Uzi, Mak-10 ir kitais žudymo įrankiais.

Troika garsėja savo didžiuoliais ir iššakančiais RPG žaidimais (*Fallout, Arcanum*) ir, nors pirmojo asmens žanras jiems dar nebandytas, nėra abejonių, kad *Bloodlines* bus tirštai prikimštas dia-

logų ir veikėjo vystymo. Pasirinkę, pavyzdžiui, viliojantį toredorą turėsite visai kitas savybes, nei valdydami monstrišką *nosferatu*, ar žvėriškos išvaizdos *gangrel* pabaisą. Vykdydami misijas



1. Sounds fun. Now what do you need me to do?
2. Whatever. Just tell me what you want so I can get the hell out of here.



gausite taškų, už kuriuos tobulinsite savo atributus ir savybes, vadinamas disciplinomis. Žaidimą bus galima pražaisti įvairiais stiliais. Nesvarbu, ar lygyje sėlinsite pro visus priešus, ar tiesiog išžudysite juos, patirtį gausite pabaigę misijas.

Bloodlines nebus toks didžiulis ir ilgas, kaip, pavyzdžiui, *Arcanum*, tačiau kūrėjai teigia, kad jis gali užtrukti iki 60 valandų. Be to, tikrai bus sukurta ne viena skirtinga pabaiga. *Bloodlines* turėtų pasirodyti kitų metų pradžioje.



GANGLAND

Visiems svajojantiems bent kiek pabūti Sopranų ar kitų rimtų mafijos veikėjų kailyje turime džiugią žinią - jūsų svajonės greitai išsipildys. Kompanija *Whiptail Interactive*, išleidusi kritikos krušos ir žaidėjų dėmesio susilaukusi *Postal 2*, planuoja mus vėl sukrešti nauju žaidimu. Šį kartą žaidimas apie mafiją — *Gangland*.

Gangland, žaidėjas turės pereiti 26 žemėlapius, susidedančius iš 13 iššūkių ir 13 užkariavimų.

Gangland žaidėjams turėtų palikti įspūdį ir Geriausio rezultato sistema bei unikalų „lvykių variklį“, kuris generuos nesusijusias siužeto linijas kaskart pradėjus žaisti naują žaidimą. Kiekviename žaidime žaidėjui teks pritaikyti skirtingas taktikas, kad sėkmingai kontroliuotumėte, manipuliuotumėte ir išnaudotumėte savo tikslams kiekvieno rajono 300 aktyvių piliečių ir 200 nusikaltėlių grupės narių.

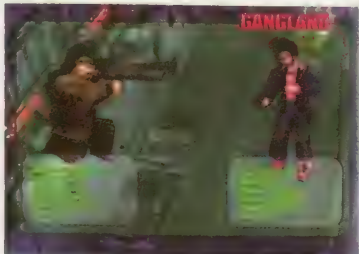
Kūrėjai žaidime žada pristatyti visiškai naują kovos sistemą, kuri susidės iš FPS ir realaus laiko taktikos stilių, tad žaidėjams teks greitai judėti ir taktiškai išnaudoti žaidimo aplinką. Tik taip bus galima tapti pavojingiausiu *Paradise City* gangsteriu.

Gangland bus galima žaisti ne tik vienam, bet ir daugelio žaidėjų režimu. Iki aštuonių žmonių galės kautis vienas su kitu ir kiekvienas galės valdyti iki 50 veikėjų. Šiam reikalui skirta gan daug „kovos laukų“ — 15 skirtingų daugelio žaidėjų žemėlapių.



Gangland — unikalūs žaidimas, žadantis sumaišyti RTT (realaus laiko taktika), RPG ir SIM žanrus bei sukurti naują kovos žaidimo stilių. Žaidimas seka Siciliečių mafijos temą. Valdote vieną iš keturių italų brolių: Anželo, Mario, Romano ar Sonj. Užaugę kartu vieną dieną trys broliai nusprendžia, kad gyvenimas Viduržemėje jiems nusibodo, kovoje jie nužudo kitą brolių Čiko, o po to iškeliauja į „galimybių šalį“ Ameriką, kur kiekvienas pradeda savo kriminalinę karjerą. Šeimos vadovas senelis dėl to labai supyksta ir pasiunčia likusį ketvirtą brolių į Ameriką su užduotimi susekti iš užmušti piktuosius brolius. Taigi jūsų veikėjas turi prasimušti sau kelią šeimoje ir kautis su kitais mafijozais ir gangsteriais dėl valdžios mieste *Paradise City*.

Keliaudami žaidimu statote savo imperiją: organizuojate „apsaugos“ reketus, gąsdinate vietinius gyventojus, sąvadaujate prostitutėms ir, kai reikia, žudote žmones. Už darbus esate atitinkamai įvertintas ir pagerbtas savo kolegų ir šeimos. Žaidimo *Gangland* DI sukurtas ypatingai: ištisas miestas gali reaguoti į jūsų pasirinktus veiklos kelius. Galima netgi bendrauti su kiekvienu iš daugiau nei 500 NPC veikėjų, pasirodančių kiekvienoje iš 26 žaidimo dalių ir turinčių savo unikalų DI valdomą gyvenimą. Kad pabaigtų





EVIL GENIUS

Elixir Studios šiuo metu baiginėja baisiai idomu projektą - žaidimą, kuriame galėsite valdyti blogio imperiją. Ne šiaip kokią išgalvota, o tikrą, paties Daktaro Blogio, didžiausio Ostino Pauerso priešų imperiją.



Evil Genius — izometrinis 3D strateginis žaidimas, vykstantis alternatyviame 6-ojo ir 7-ojo dešimtmečio pasaulyje, pilname Džeimso Bondo stiliaus agentų, šnipų ir piktų megalomanų, kurių galvoje nuolat kirba tik viena mintis — užvaldyti pasaulį!

Tampate vienu iš penkių konkuruojančių piktųjų genijų ir pradedate kurti savo blogio imperiją. Piktųjų genijų darbas nėra toks lengvas, kaip gali pasirodyti iš pirmo žvilgsnio (ar iš Pauerso filmų :). Visą teks daryti pačiam. Žinoma, turėsite visai neblogą atspirties tašką: nuosavą tropinę salą ir 100 milijonų svarų banko sąskaitoje. Jūsų užduotis skamba labai paprastai: dominuoti pasaulyje :). O kad įvykdytumėte savo piktuosius planus, jums reikia pastatyti tokią technologiją, kuri sugebėtų sukurti didžiausią ir galingiausią superginklą, kurį turėdamas jau galėsite iš pasaulio vadovų reikalaoti ko tik panorėsite.

Dirbti nereikės visai vienam. Jūs, kaip ir priklauso tikram blogio genijui, būsite apsuptas įvairių veikėjų, kurie padės atlikti juodus darbelius ir užduotis, patiekiamas siužete. Turėsite krūvą pakaikų, kurie vykdys inžinierių, sargybinių ir tyrinėtojų pareigas, o jums vadovauti padės statybiniai.

Kad plėstumėte savo imperiją ir jos operacijas, turėsite siųsti armiją į mirtinas misijas. Atakuosite įvairius pasaulio kampelius, griausite žymiausius paminklus ir svarbiausius objektus bei grobsite įžmybes. Sėkmingai įveikdami misijas atrakinsite naujų užduočių ir, žinoma, geresnių technologijų. Be abejo, teks nuolat susidurti su savimi pasitikinčiais džeimsais bondais, kurie iš viso pasaulio bandys įsikverbti į jūsų teritorijas, tikėdamiesi sugriauti jūsų genalius planus.

Evil Genius — ištis intriguojanti naujiena. Seno sukirpimo filmų apie šnipus mėgėjai galės pasidžiaugti nepakartojamais vaizdais ir siužeto variacijomis, o strategai savo jėgas ir įgūdžius galės išbandyti visiškai kitokiame mūsų lauke. Laukiame rudens.



PSYCHOTOXIC

CVD Software rudenį ruošiasi padovanoti mums gan įdomia pirmojo asmens šaudyklę. Žaidimas kuriamas studijoje *Nuclear Vision*, o viskas suksis su *Vulpine Vision* varikliuku, sugebančiu atlikti tokius fokusus, kaip atskirų taškų („pikselių“) apšvietimas, savaiminiai šešėliai ir tūrinis rūkas.

Psychotonic siužetas pasakoja apie Armagedoną, atvykusį 2020-aisiais metais. Ketvirtasis apokalipsės raitelis atkeliavo į Niujorką, o vienintelis galintis jam kelią pastoti žmogus — žaidimo herojė Endži Profet. Ji iš tiesų yra pusiau moteris, pusiau angelas, tačiau pradžioje ji to nežino. Sužinojusi apie savo tikrąją kilmę ji įgaus šešias atgamtines galias, tokias, kaip nematomumą ir galimybę lėtinti laiką (na kaip gi žaidimas apsieis be „slo-mo“, ar ne?)

Profet taip pat sugeba daryti įtaką žmonėms patekdama į jų sapnus. Maždaug trečdalis iš 21 *Psychotonic* lygių vyks sapnų, o kiti — tikrame pasaulyje. Kai kurie sapnų pasauliai bus ryškūs ir spalvingi, o kiti — tamsūs ir niūrus. Taip pat sapnų pasauliuose sutikti priešai skirsis nuo realaus pasaulio oponentų, o specialios aplinkos leis dizaineriams tiesiog žaisti su pasaulių fizika ir apeikti gravitacijos laukus ar sukurti kitokių neįprastų dėsnių.

Endži naudosis galingu arsenalu. 23 skirtingi ginklai, tarp kurių viskas, ko reikia gerai kovai: pistoletai, šratiniai šautuvai, raketsvaiddžiai ir kita technika. Be įprastų, sapnų pasauliuose naudosimės ir fantastiniais ginklais, leisiančiais kovoti su vietiniais monstrais. Dar daugiau įvairovės pridės tai, kad kai kurie ginklai turės dvejopo šaudymo galimybes.

Tačiau žaidime nebus vieno įprasto dalyko — kūrėjai nežada pateikti daugelio žaidėjų režimo. *Nuclear Vision* visas jėgas skiria vieno žaidėjo kampanijai, taip tikėdamiesi užtikrinti kokybišką ir įdomų žaidimą.





TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

Netrukus įvyks tai, ko tikriausiai nedaugelis tikėjosi — išvysime trečiąjį Terminatoriaus filmą. Kaip jau tapo įprasta, didžiulį kino filmą ir šį kartą lydi žaidimas. *Atari* leis mums pasijusti terminatoriais FPS šaudyklėje.

Vengrijos studijoje *Clever's Games* kuriamas žaidimas įmes mus į paties Arnoldo kailį. Įdomu tai, kad terminatorius pradžioje bus eilinis *SkyNet* karys ir kartu su kitais metaliniais robotais kovos prieš žmoniją. Tik vėliau žaidime jis bus sugautas ir perprogramuotas žmonių *Tech Com* revoliucionierių, o tada jau žaidėjai kovos prieš ankstesnius *SkyNet* metalo brolius.

Žaidimo kūrėjai ir leidėjai glaudžiai bendradarbiauja su filmo kūrėjais, taip stengdamiesi užtikrinti nepaprastą žaidimo įspūdį. Patys jie tvirtai tiki žaidimo sėkme. „*Terminator 3: War of the Machines* išnaudos visus filmo populiarumo aspektus“, — teigė *Atari* marketingo vadovas Martinas Spysas. „Nuo įtraukiančio siužeto, glaudžiai sekančio filmo scenarijų, iki pirmojo Arnoldo Švarcenegerio išvaizdos ir balso panaudojimo vaizdo žaidime“.

Be vieno žaidėjo režimo galėsime sudalyvauti ir daugelio vartotojų kovose tarp *Tech Com* ir *SkyNet* pajėgų. Mūšio laukais taps Los Andželas, sugriautas vandenyno uostas, suniokoti greitkeliai, *Tech Com* ir *Sky Net* bazės bei fabrikai. Kiekviena frakcija turės aštuonias skirtingas veikėjų klases, kurių kiek-

viena turės unikalias stiprybes ir silpnybes tam tikrose kovos situacijose. Pavyzdžiui, valdydami *SkyNet* modelį *T-900*, galėsite matyti net kamufliažinę aprangą vilkinčius karius, tačiau negalėsite gydytis taip, kaip žmonės.

Terminator 3: War of the Machines turėtų pasirodyti šių metų pabaigoje.



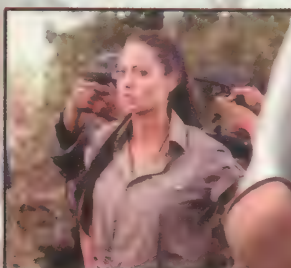
FILMO KAPŲ PLĖŠIKĖ LARA KROFT: GYVYBĖS LOPŠYS IR ŽAIDIMO LARA CROFT TOMB RAIDER ANGEL OF DARKNESS BELAUKIANT

PIEŠINIŲ KONKURSAS

Larą Kroft jau kartą matėme kine ir daugelį kartų — žaidimuose.

Kaip tu įsivaizduoji Larą Kroft filmavimo aikštelėje?

NUPIEŠK IR ATSIŪSK MUMS!



Sąlygos:

Piešiniai gali būti atlikti bet kokia technika. Darbus iki 08 15 d. siųskite į redakciją adresu:

UAB Indiza, Draugystės g. 15, Kaunas LT-3031
(el. paštu atsiųsti darbai nepriimami).

Labiausiai vertinsime originalius (nekopijuotus) piešinius.

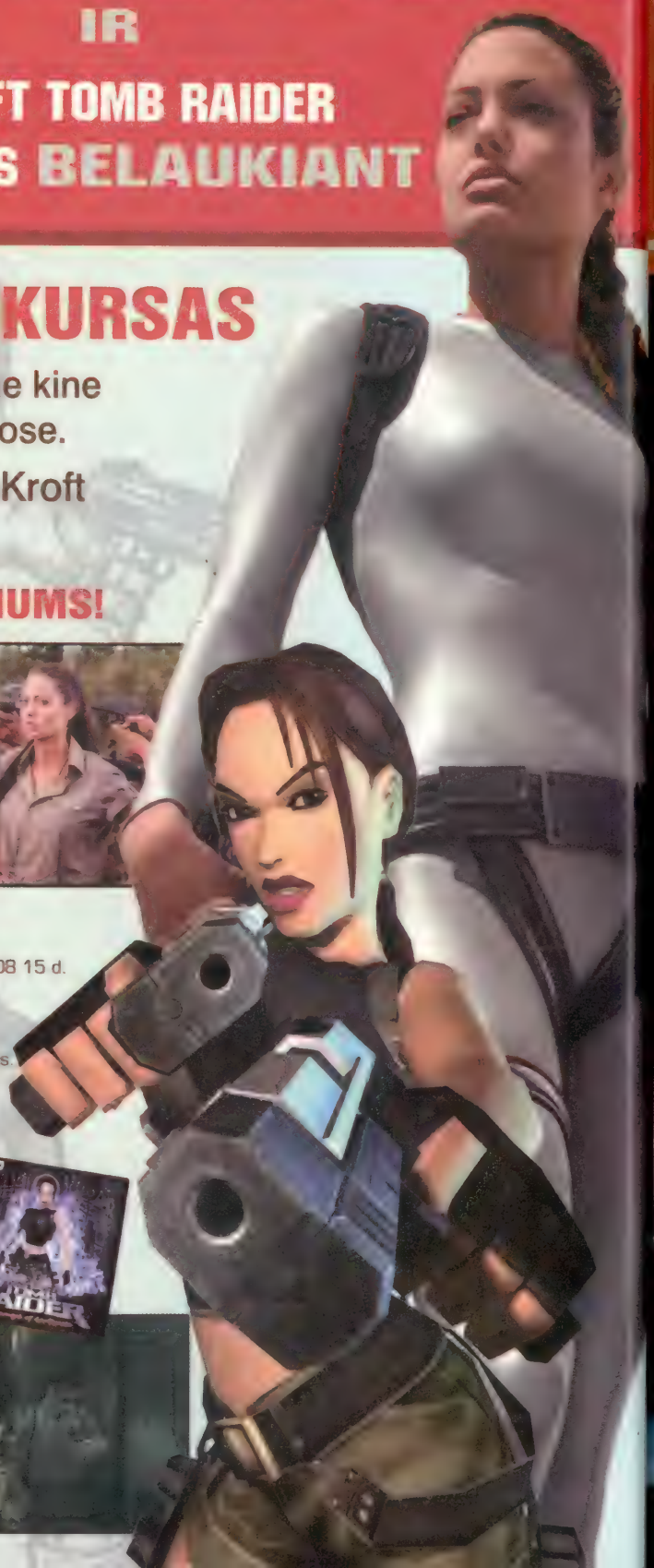
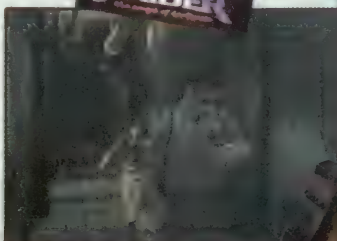
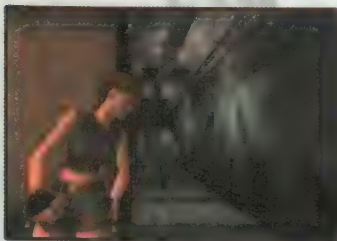
Konkurse gali dalyvauti visi žurnalo PC Klubas skaitytojai.

Prizai:

Debesys Lara Kroft filmo ir žaidimo atributikos iš Bombefilms ir GNT Lietuva.

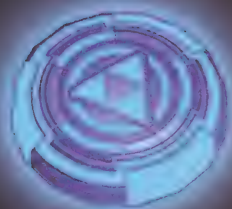
Originalus Angel of Darkness PC žaidimas.

Dvi žurnalo PC Klubas prenumeratos trims mėnesiams.





PREVIEW CLUB



TRON 2.0

SHANGHAI DRAGON	26
THE GREAT ESCAPE	28
TRON 2.0	30

REZIDENTAS

1937-aisiais japonų būriai užpuolė ir užgrobė pakrikusį Šanchajaus miestą Kinijoje. Čia, šiomis istorinėmis aplinkybėmis ir vyksta žaidimas *Shanghai Dragon*, kurį šiuo metu kuria E-Pie Entertainment. Šiame slenkančiame FPS žaidime vaidiname Kinijos Elitinių specialiųjų karinių pajėgų narį, o mūsų tikslas — prasiveržti pro piešų virtines ir pasiekti japonų karo vadą.

Tokių žaidimų, kaip *Shanghai Dragon*, PC pasaulyje ištis nėra daug. „Slenkantys šuteriai“ gyvena arkadose ir konsolių pasaulyje, todėl pažaisti šią demonstracinę versiją buvo ištis smagu. Jei kam teko prisėsti prie žaidimo *Virtual Cop* — įsivaizduojate, kaip visa tai atrodo. Viskas baisiai paprasta: vie-



nu pelės klavišu šaudai, kitu užtaisai. Tiesa, nuo *Virtual Cop* ir kitų šio stiliaus žaidimų *Shanghai Dragon* skiriasi tuo, kad čia reikia kaitalioti ginklus (galime rinktis iš septynių), tačiau daugiau nieko daryti nereikia, kompiuteris net vaikšto už tave :). Žinoma, tai gali pasirodyti labai kvaila ir žaidėjams sukelti reakciją panašią į: „ką, aš tiek kvailas, kad tokį mąstymo nereikalaujantį žaidimą žaisčiau?“. Taip, žaidime visiškai



Shanghai Dragon

Demonstracinė versija

<http://english.epiegame.com>

Kūrėjas: E-Pie Entertainment

Leidėjas: E-Pie Entertainment

Zanras: slenkantis FPS

Nors istorikai teigia, kad Antrojo pasaulinio karo pradžioje 1939-uju rudenį, neramumai prasidėjo jau keleriais metais anksčiau. Europoje vyko kruvinas Ispanų civilinis karas, kitoje rutulio pusėje, Toluosiuose Rytuose, plieskėsi įvairūs mūšiai. Imperatoriškos Japonijos troškimas plėstis ir įsigyti naujas žemes bei resursus, kurių negalėjo suteikti uolėtos salos, tūkstančius žmonių vedė į pražūtį.





nereikia nieko galvoti, tačiau juk tam ir skirtas *Shanghai* — atsipalaidavimui ir lengvam papyškinimui. „Arkadė“ ir tiek.

Taigi atsipalaiduojam ir pažiūrime, ką mums siūlo šis rytų drakonas. Slankiodami po Šanchajaus gatves sutiksime galybę taikinių japonų karių, skraidančią Inga nindžė, Onizų (fantomai su kardais), savižudžių bombarduotojų būriai ir panašiai. Taip turėsime keliauti per 16 misijų (demonstracinėje versijoje prieinamos dvi).

Vertos dėmesio yra žaidimo aplinkos. Pasak kūrėjų, jie nemažai laiko praleido prie popierių bei miesto tyrinėjimų ir stengėsi kaip įmanymai užtikrinti istorinį miesto tikslumą. Dauguma vietovių (*Garden* tiltas, *Hamilton* viešbutis ir kitos) sumodeliuotos pagal nuo-

traukas ir filmuotą medžiagą. Visas veiksmas vyksta miesto centre palei Jangdzės upę. Šaudydami galėsime pasigrožėti dangoraižiais, viešbučiais, gražiais takeliais bei uostu. Pasak kūrėjų, Šanchajų jie pasirinko todėl, kad tuo metu Tolimuosiuose Rytuose tai buvo žymiausias ir didžiausias metropolis, o ir dabar jis yra vienas žymiausių Azijos miestų.

Nors *Shanghai Dragon* yra labai paprastas, jis toli gražu nėra lengvas. Žaiddami *Shanghai Dragon* negalėsime pasislėpti už kampo ir pasikeisti, ar užtaisyti šautuvą, visada būsime priešų taikinyje. Priešai savo ruožtu slapstosi, vartosi ir kitaip bando išvengti kulkos. Ko verti vien skraidantis nuo stogų samurajai ir jų kruvini kirčiai! Kūrėjai ilgai testavo ir derino žaidimą, kad jį būtų

Shanghai Dragon vertas išbandyti vien jau dėl įvadinio filmuko. Senus filmuotus kadrus po truputį pakeičia kompiuterinė animacija, o herojaus pristatymas — vienas įspūdingiausių, kokį teko matyti. Panaudotas labai šaunus triukas, primenantis geriausią *Hong Kongo* ir kitų rytiečių kovinių filmų scenas. Nenorėdamas užbėgti už akių nesipilešiu, tačiau galiu užtikrinti, kad pamatysite labai įdomią sceną su pistoletu.



įmanoma pereiti, bet ne per lengvai. Mieste sutiksime netgi civilių piliečių, kuriuos dažniausiai reikia išgelbėti nuo priešų. Netyčia (ar tyčia :) juos nužudžius gauname baudą.

Shanghai Dragon atrodo visai patraukliai. Žaidimas veikia ant varikliuko gražiu pavadinimu *Angelica*. Na, vietomis karių judėjimas atrodo gan juokingai, jiems trūksta svorio ir traukos jėgos, tačiau aplinkos labai gražios. Tiesiog turas po Šanchajų, pajavairintas pasižadymais :).

Deja, dar nėra aišku, kada žaidimas pasirodys savo gimtojoje Azijoje, tad ką jau kalbėti apie Europą. Tikėkimės, kad sulauksime jo šiais metais.





The Great Escape

Demonstracinė versija

www.thegreatescapesgame.com

Kūrėjas: Pivotal Games

Leidejas: SCI

Data: 2003-08-29

Žanras: veiksmo

Antrojo pasaulinio karo metais didžioji dalis sučiuptų sąjungininkų pilotų buvo kalinami *Stalag Luft III* stovykloje. *Stalag Luft III* buvo įrengtas Lenkijoje, Zagano mieste, esančiame tik už 100 kilometrų nuo Berlyno. Karo belaisvių stovykla buvo atidaryta 1942 metais, joje buvo kalinami tik sąjungininkų karo belaisviai, dauguma jų priklausė karinėms oro pajėgoms.

NPC

Taip jau sutapo, kad į šią stovyklą papuolė ir vienas kėčiausių pabėgimo meistrų, eskadrilės vadas Rodžeris J. Bušelis. Pabėgimo praktikos Rodžeris paragavo dar 1940 metais, tuomet vykstam mūšiui už Prancūziją, buvo numuštas jo *Spitfire*. Rodžeris slapstėsi Prahoje, tačiau buvo sučiuptas, o jam talkinusią šeimą Gestapas nuteisė mirti. Nuo to laiko Rodžeris ėmė nekęsti savo priešų daug labiau, nei pats galėjo tikėtis.

Stalag Luft stovykloje Bušelis suorganizavo pabėgimo komandą, kurioje buvo talentingų šachtininkų, stalių ir inžinierių. Bušelio tikslas buvo per naktį į laisvę išvesti 150 kalinių. Didysis pabėgimas prasidėjo 1944 kovą, tačiau viskas vyko ne taip sklandžiai kaip planuota, pabėgti pavyko tik 76 kaliniams. 73 pabėgėliai buvo sučiupti, 15 jų buvo grąžinti į *Stalag Luft* stovyklą, 8 paskirstyti

po koncentracijos stovyklas, o likę buvo sušaudyti. Trijų sėkmingai pasprukusių kalinių istorija tapo 1963 metais nufilmuoto filmo „The Great Escape“ pagrindu.

O šiemet *Ghotam Games* ruošiasi mūsų dėmesiui pateikti žaidimą, kurį filmo motyvais. Žaidimo kūrėjai gavo teisę naudoti kino juostos žvaigždės Styvo MakKvyno išvaizdą ir balsą, tad žaidimo populiarumas tarp kino klasikos mėgėjų gali būti stulbinantis.





versijos pasirodymo (kuris numatomas jau šį rudenį) valdymo klaidos bus ištaisytos.

Beje, nors demonstracinėje žaidimo versijoje mes valdome tik vieną personažą, galutiniame variante žadami net trys. Pasak kūrėjų, kiekvienas jų turės savo sugebėjimus: vienas lauzys spynas, kitas puikiai mokės vokiečių kalbą, o trečiasis bus puikus vagišius, galintis apšvarinti net budriąsias sargybinių.

Laimei ar nelaimei, bet *The Great Escape*, labai primenantis ne itin vykusį žaidimą *Prisoner of War*, neseks pirmtako pėdomis ir jau demonstracinėje versijoje galima pastebėti brutalių kovos už laisvę požymių. Tai yra žaidimo esmė — ne vien tik pabėgimas, bet ir kovojimas už ką tik įgytą laisvę. Pasak kūrėjų, žaidėjams teks dalyvauti itin aršiuose susišaudymuose. Tiesą pasakius nemanau, kad tai labai teigiamas dalykas, ypač atsižvelgiant į esamą žaidimo valdymą. Antra vertus, žavi numatoma galimybė vairuoti motociklus, sunkvežimius ir šarvuočius.

Žaidimo siužetas paremtas filmu. Numušamas lėktuvas, ir jūsų valdomas personažas, Virgilijus Hiltas patenka į *Stalag Luft III* stovyklą. Pirmoji jūsų misija — suorganizuoti pabėgimą sau ir dar dviem kolegoms — MakDonaldui ir Hendliui.

Nors demonstracinėje versijoje pateikti tik du žaidimo lygiai su griežtu laiko apribojimu, žaidimo kūrėjai žadams per 20 misijų, turinčių tiek *stealth*, tiek kieto veiksmo elementų.

Susidaryti kokį nors įspūdį išbandžius žaidimo demonstracinę versiją sunku. Būtų galima pakalbėti nebent apie gan švarią žaidimo grafiką ir patrauklius veikėjų modelius, tačiau

tai lyg ir viskas. Laiko apribojimas neleidžia visa galva pasiūnėti į „geimplėjų“ ir suvokti, kas gi mūsų laukia galutinėje versijoje. Tiesa, yra ir viena labai



apmaudi detalė — tai visiškai palaidas žaidimo valdymas. Personažas vangiai paklūsta mūsų nurodymams, blaškosi lyg nežinodamas ką daryti. Jei kalbėsime atvirai, tai žaidžiant *The Great Escape* demonstracinę versiją nebuvo patogų nei bėgti, nei šaudyti, nei slapstytis.

Belieka tik tikėtis, kad iki galutinės

The Great Escape atrodo daug žadantis žaidimas. Jis turi daug šiuolaikiniams hitams būdingų bruožų, kino filmo licenciją, profesionalų įgarsinimą, galimybę rinktis kovos būdą (*stealth* arba *action*), galimybę vairuoti transporto priemones, kelis valdomus personažus ir t.t. Tačiau kol kas, išbandžius žaidimo demonstracinę versiją, man susidarė įspūdis, kad tai tėra eilinis pokštas, kurio tikslas — tyliai ir ramiai pasipelninti iš nieko nenučiuokiančių puikios klasikinio filmo mėgėjų, tam naudojant puikius reklaminius filmukus, licencijas ir vis dar populiarią Antrojo pasaulinio karo tematiką.

Ką gi, laikas parodyti.



Tron 2.0

Demonstracinė versija
<http://www.tron20.net>
 Kūrėjas: Monolith Productions
 Leidejas: Buena Vista Games
 Data: 2003-08-29
 Žanras: veiksmo

1982-aisiais Disnėjaus studija tapo primąja, idėjusia kompiuterinę animaciją į vaizdo filmą. Taip, pirmasis filmas su kompiuterine grafika pasirodė ištis seniai, ir tai buvo *Tron*. Žinoma, technologija buvo labai primityvi, tačiau išskirtinio filmo stiliaus nepastebėti buvo negalima. Neoninis pasaulis tapo skaitmeninių aplinkų vaizdavimo standartu. Filmo aplinkos ir pats stilius atrodo labai viliojantčiai kompiuterinių žaidimų mėgėjams. Kai *Monolith* paskelbė, kad po serijos *No One Lives Forever* dar bus ir naujas žaidimas pagal filmą *Tron*, žaidėjų viltys sustiprėjo ir baisiai išaugo. Ar pavyks *Tron 2.0* pateisinti jas?

REZIDENTAS

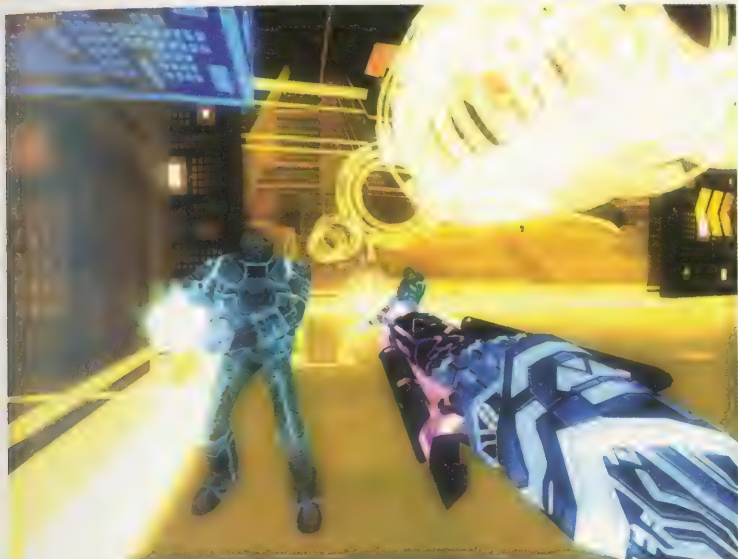
Gaila, kad galėjome išbandyti tik daugelio žaidėjų demonstracinę versiją, tačiau kūrėjai neslepia ir pagrindinio žaidimo siužeto bei vieno žaidėjo „geimplėjaus“. Istorija pasakoja apie jauną programuotoją Džetą Bradlį, kuris persikėlė į skaitmeninį pasaulį ir pagrindiniame kompanijos *Mainframe* kompiuteryje turi surasti savo dingusį tėvą — filmo herojų Alaną Bradlį. Jam kelią, be abejo, pastoja priešiškos apsaugos ir virusai.

Tron 2 „geimplėjus“ pasinaudoja *Deus Ex* padarytu progresu FPS žanre ir žada veikti

panašiu principu. Savo širdyje *Tron 2* yra FPS, tačiau jame pakaks galvosūkių, šokinėjimo per platformas ir RPG stiliaus veikėjo vystymo.

Žaidžiant *Tron 2* svarbią vietą užims daiktų rinkimas ir panaudojimas. Įvairius daiktus rasime specialiose dėžėse,





kurios čia yra permatomos, tad iš karto žinosime, kas viduje. Tiesa, pasiimti daiktą nebus taip paprasta: jį reikės parsisiųsti, o procesas reikalaus laiko ir energijos. Laimei, besiuočiant bus galima gintis nuo puolančių priešų. Vietoj įprastų raktų kortelių, norint patekti į uždarytą *Tron 2.0* vietas reikės gauti leidimus. Kiekvienas daiktas ar priėjimas turės tam tikrą priėjimo lygį, tad jūs žinosite, kokio lygio leidimą turite ir ar galite čia juo pasinaudoti.

Ryškiausią ryšį su *Deus Ex* pajusime naudodamiesi paprogramėmis. Galėsime rinktis iš trijų paprogramių kategorijų: naudingumo, kovos ir apsaugos. Visi mūsų ginklai (išskyrus diską), šarvai ir specialios savybės bus paprogramės. Pavyzdžiui, jau žaidimo pradžioje turėtume gauti aukšto šuolio kodą. Kartais galėsime savo paprogramę ir patobulinti, kad ji naudotų mažiau atmin ties ir geriau veiktų.

Didelis dėmesys kovoje tenka diskui. Kovoje su priešais vieno žaidėjo režime arba daugelio vartotojų režime tinkle ar internete (ką ir leidžia demonstracinė versija) teks nuolat jį naudoti. Paleistas diskas šokinėja nuo sienų, paklūsta jūsų komandoms ir žaloja priešininkus. Valdymas ganėtinai paprastas, galima šaudyti tiesiai ar per kampą. Taip pat juo galima blokuoti smūgius bei jį panaudoti kaip artimos rankinės kovos ginklą. Kaip ir visa kita, disko efektyvumas žaidime gerės naudojant paprogrames. Be disko, galėsime naudotis ir standartinėmis ginkluote: šratiniu šautuvu, snaiperio ginklu bei ki-

tais įprastais įrankiais, tiesa, atitinkamai pervadintais. Kitas svarbus žaidimo įrankis — šviesos motociklai. Demonstracinėje versijoje šviesos motociklų žaidimas — vienintelis prieinamas vieno žaidėjo režime. Žaidimas susideda iš dviejų dalių: apmokymo ir vienos varžybų arenos. Šviesos motociklai smarkiai skiriasi nuo standartinių, o varžybos jais yra ne lenktynės, bet tarsi gyvatės žaidimas su priešais. Reikalas tas, kad važiuodamas motociklas palieka ilgą šviesią sieną, į kurią atsitrengęs priešininkas sudužta. Mūsų tikslas varžybose ir yra važinėti ir kovoti su priešais taip, kad jų motociklai sudužtų į mūsų paliekamą juostą. Tai ištis jėga ir ganėtinai sunku, reikia labai staigiai reaguoti. Kartais kovą palengvina ir galios didintuvai. Paėmus tam tikrą objektą, padidėja motociklo greitis, užsideda apsaugos skydas ar atsiranda kiti pastiprinimai. Gaila, tačiau motociklų žaidimo negalima žaisti internete, nes, ko gero, net greičiausio pralaidumo neužtektų suderinti sekundės dalį trunkantiems manevrams.

Nepaisant to, kad *Tron 2.0* demonstracinė versija yra daugelio vartotojų ir daugiau naudos iš jos turės žaidėjai, turintys internetą, ją verta išbandyti bent jau dėl vaizdų. Aplinka tiesiog stulbinanti ir nepakartojama. Mačiusiems filmą ji akimirksniu pasirodys pažįstama ir galbūt prikels „kompiuterinės vaikystės“ prisiminimus :). Nemačiusiems ir nesusidūrusiems su *Tron* aplinka pradžioje nuo ryškių neonų šviesų turėtų raibti akys, bet prapratus galima grožėtis visur aplink, netgi po kojomis esančiomis „didingomis mikroschemomis“.

Tron 2.0 turi pasirodyti jau labai greitai. Be galo smagu, kad šį kartą europiečiai gaus jį tik keletą dienų vėliau, nei kaimynai už Atlanto. Jei žaidimas tikrai bus toks, koks atrodo dabar, ir veiks taip, kaip žada kūrėjai, neabejoju, kad jis taps vienu geriausių šių metų hitų.



VA PlayStation

KITOKS ŽURNALAS



| SHINOBI || SILENT HILL 3 || CLOCK TOWER 3 |
| GALERIANS: ASH || XGRA || F1 CHALLENGE |



REVIEW CLUB

TOPAI	34	
WARCRAFT: THE FROZEN THRONE	35	
PASAULINIS KARAS	39	
KOSMINIŲ KELIONIŲ AMŽIAUS MAFIJA	42	
KAI ATSLENKA RŪKAS...	45	
VIENAS PRIEŠ IŠPROTĖJUSĮ PASAULĮ	48	
A BŪGA BŪGA BŪGA!	51	
TIKRAS MOTOSPORTAS	54	
ŽALIUKAS	56	
PLANESCAPE TORNMENT	58	

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

RUGPJŪTIS

01	EMPIRE OF MAGIC	RTS
01	WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	SPORTAS
01	FLIGHT SIMULATOR 2004	SIMULIATORIUS
07	FATE	RPG
08	NORTHLAND	RTS
15	PIRATES OF THE CARIBBEAN	RPG
22	COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO	FPS
22	AGE OF WONDERS: SHADOW MAGIC	RTS
28	BEACH KING STUNT RACER	LENKTYNĖS
29	HEAVEN AND HELL	RTS
29	NO MAN'S LAND	RTS
29	1914 - THE GREAT WAR	RTS
29	PRINCE OF QIN	RPG
29	ANARCHY ONLINE: SHADOWLANDS	MMORPG
29	PRO BEACH SOCCER	SPORTAS
29	THE GREAT ESCAPE	VEIKSMO

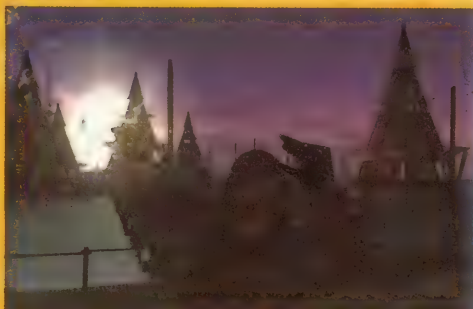
LIEPA

05	ENCLAVE	RPG
05	DRAGON'S LAIR 3D	VEIKSMO
05	COLD ZERO: THE LAST STAND	VEIKSMO
05	LIONHEART	RPG
05	BATTLEFIELD 1942: SW OF WWII	VEIKSMO
05	CAPTAIN SCARLET: RETALIATION	RTS
05	RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD	FPS
09	ECHELON: WIND WARRIORS	SIMULIATORIUS
12	JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH	FPS
12	HOMEWORLD 2	RTS
12	WILDLIFE PARK	VERSLAS
12	UFO: AFTERMATH	RTS
12	MADDEN NFL 2004	SPORTAS
12	RUGBY 2004	SPORTAS
19	TRON 2.0	VEIKSMO
19	FREEDOM FIGHTERS	FPS
19	GALIDOR: DOD	VEIKSMO
19	GREYHAWK: TEE	RPG
19	JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	VEIKSMO
23	COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN	STRATEGIJA
24	CHARM OF WAR	RTS
24	PARADISE CRACKED	TAKTIKA
24	MIDNIGHT NOWHERE	NUOTYKIŲ
26	REPUBLIC: THE REVOLUTION	RTS
26	BREED	FPS
26	MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	FPS
26	WORLD RACING	LENKTYNĖS
26	AMERICA II	RTS
26	VIRTUAL CHESS 3	SPORTAS
26	CONFLICT: DESERT SABRE	VEIKSMO
26	VANGUARD PROJECT	NUOTYKIŲ
26	CRUSADERS: BATTLE FOR OUTREMER	RTS
26	THE ENTENTE: WWI BATTLEFIELDS	RTS
26	BATTLE MAGES	RTS
26	RC CARS	LENKTYNĖS
26	MASSIVE ASSAULT	VEIKSMO
26	FIRE WARRIOR	FPS
26	APOCALYPTICA	VEIKSMO
26	SUPREME RULER 2010	RTS
26	RYZOM	MMORPG
26	VEGAS: MAKE IT BIG	VERSLAS
26	MEDAL OF HONOR: AAB	FPS
26	TIGER WOODS PGA TOUR 2004	SPORTAS
26	CYPHER: CODE OF RUIN	NUOTYKIŲ
26	SPACE COLONY	RTS
26	COMMAND & CONQUER GENERALS: ZH	RTS
26	LONDON RACER: WORLD CHALLENGE	LENKTYNĖS
26	VIETCONG FIST ALPHA	FPS

TOP 20

GERIAUSIAI PARDUODAMI ŽAIDIMAI PASAULYJE

1. WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE
2. THE SIMS: SUPERSTAR
3. STAR WARS GALAXIES
4. NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE
5. THE SIMS DELUXE
6. RISE OF NATIONS
7. FINDING NEMO
8. STAR WARS GALAXIES: COLLECTOR ED.



9. GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
10. WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
11. THE SIMS: UNLEASHED
12. BATTLEFIELD 1942
13. DIABLO II
14. FINDING NEMO: UNDERWATER WORLD OF FUN



15. ROLLERCOASTER TYCOON 2
16. COMMAND & CONQUER: GENERALS
17. ZOO TYCOON



18. SIMCITY 4
19. NEVERWINTER NIGHTS
20. ELDER SCROLLS III: BLOODMOON



Platintojas Lietuvoje: GNT Lietuva | Data: 2003 liepos 4 | Kaina: 99,99 Lt

METŲ ŽAIDIMUI METŲ TĘSINYS

Warcraft III: Frozen Throne

Išleidimo data: 2003 liepos 4

Kūrėjas: Blizzard Entertainment

Leidėjas: Vivendi Universal Games

Žanras: Warcraft!

Reikalavimai sistemai

Windows 9x/ME/2K/XP, Pentium II 400 MHz, 128 MB RAM, 8MB Direct 3D vaizdo korta, DirectX 8.1+, 4x CD-ROM.

Add-on: kad būtų galima žaisti žaidimą, reikia turėti originalią Warcraft III versiją

Praėjo vieneri metai nuo originaliojo Warcraft III starto, ir štai Blizzard tradiciškai pasiūlo mums išplėsti žaidimo ribas. Ko gero daugelis jūsų, kas esat žaidę Blizzard žaidimų, žino, kokius aukštus reikalavimus ši kompanija sau kelia. Tuo tarpu kol kitos kompanijos savo papilduose ir *extension pack'uose* pasiūlo keletą pataisytų klaidų, vieną kitą neišbaigtą kampaniją, porą naujų žemėlapių ir, duok dieve, vieną kitą naują veikėją, Blizzard gerų dalykų negaili.

NPC

Jau vien tik tai, kad žaidimo papildas puikuoja į mėnesio žaidimo rubriką, jau daug pasako apie produkto kokybę. Blizzard ištisai pasistengė, ir jų praplėtimą derėtų vadinti maždaug taip: „metų išplėtimas metų žaidimui“.

ILIDANAS

Jį vadino išdaviku. Tuo tarpu kai jis pats jaučiasi išduotas. Buvęs demonų medžiotojas, dabar pats tapęs demonu, Ili-

danas susirado naują šeiminką. Jis gavo galią ir užduotį. Prikėlęs tūkstantmečius jūros dugne miegojusią rasę, Ildanas susiruošia į žygį, naujajai rasei pažadėjęs visą pasaulį, jis pats privalo užimti užšalusį sostą.

Žaidimo pratęsimas žaidėjai pradeda savo keliones ten, kur baigėsi Warcraft III veiksmas. Liepsnojančias legionus nugalėtas, tačiau pasaulis, neatsigavęs nuo jo įsiveržimo, dabar kenčia sunkių reanimacijos laikotarpiu. Praūžęs karas pasaulyje paliko per daug skriaudos ir ne-





ŠALIN STANDARTUS

Tiesa, net ir pats nuostabiausias siužetas nepavers žaidimo tobulu, jei pačiam „geimplėjuje“ vyraus nuobodulys. *Blizzard* meistrai puikiai susitvarkė su šia problema, pasiūlydami kalnus skirtingo pobūdžio misijų, kai kurios jų labiau primena *Dungeon Hack'n'Slash* nei RTS žaidimus, kuomet mūsų herojus lydimas vos keleto karių privalo tyrinėti požemius. Tokie lygiai turi keletą labai naudingų savybių. Pirmą, išsklaido nuobodulį, neišvengiamai atsėlinantį po keleto „build base'n'conquer“ misijų. Antra, požemių misijos priverčia žaidėją susikaupti, padarytos klaidos neatleidžiamos ir norint pasiekti tikslą dažnai tenka išties kruopščiai dirbti. Trečia, požemių misijose žaidėjas maksimaliai išnaudoja turimų veikėjų galimybes, sužino visas šamanų, lankininkų, šventikų ir t.t. galias, kurios retai būna pamiršamos ar neištiriamos žaidžiant standartinį RTS lygį. Žinoma, yra ir tradicinių misijų, kuomet žaidėjui iškeliamas konkretus tikslas — pastatyti bazę ir nušluoti nuo žemės paviršiaus visus bandančius stoti skersai kelio veikėjus, tačiau jų nedaug. Prisimenant, kad *War III* sutiko nemenką pasipriešinimą iš kai kurių prisiekusių *Warcraft* gerbėjų pusės (negaliu suprast tų žmonių), truputį keista stebėti, ką kūrėjai padarė su FT. *Blizzard* nepabijojo žengti toliau savo užsibrėžtu keliu, ir *Warcraft'as* vis labiau prisiriša prie herojų ir nenutrūkstamo siužeto plėtojimo. Mano galva, tai puikus žingsnis, da-

apykantos, kad viskas baigtųsi gražiai. Po paskutinės kovos Hidžalo kalno papėdėje Legionas buvo sumuštas, tačiau didžioji Aėšenvolio girioš dalis buvo aprėsta, laukiniai gyvūnai išprotėjo ir tapo kraugerškais monstrais. Naktiniams elfams ir druidams nusimatė daug darbo, tačiau viena jų, užvaldyta keršto, labiau linko išpildyti savo troškimus nei padėti savo rasei. Tai Maev Šadousong, kalėjimo, kuriame 10 000 metų kalėjo Illdanas, prižiūrėtoja. Užvaldyta keršto troškimo ji leidžiasi į Illdano persekiojimus, ir dar kartą užverda karas sudrebinsiantis viso pasaulio pamatus.

Nežiūrint į tai, kad žaidimo istorija kaip įprasta prasideda aiškiai nubrėždama juodą ir baltą spalvas, žaidėjų laukia daug siurprizų. Kariaujančiame pasaulyje nėra teisių, nėra kaltų ir niekuo negalima pasitikėti. Skirtingai nei originalus *War III*, pratęsimas nedžiugins mūsų nuostabiais filmukais kiekvienos kampanijos (o jų — 3 pagrindinės ir viena papildoma, skirta orkų civilizacijos atkūrimui) pabaigoje, tačiau ant varikliuko pastatyti filmukai pasakoja vieną iš puikiausių mano girdėtų *fantasy* apsakų. *War III: FT* kupinas netikėtumų, apgavysčių ir siurprizų. Jau pirmomis žaidimo akimirkomis herojai ima meluoti, vogti, sukčiauti ir pulti vienas kitą iš pasaly. Nežiūrint į tai, kad pasaulį jungia vienas tikslas — atgimti, herojai la-

biau paiso savo interesų, vieni siekia keršto, kiti galios, treči teisingumo, bet beveik visi to siekia tomis pačiomis priemonėmis: melu, ginklu ir savo žmonių krauju. Nenuspėjami siužeto vingiai taip įtraukia, kad ilgainiui pasijutau tiesiog prišalęs prie kėdės.





bar *Warcraft* tapo žaidimu–knyga arba žaidimu–filmu, kur kiekvieną akimirką gali tikėtis staigaus įvykių posūkio.

Kaip ir *War III*, *War III: FT* istorija tęsiasi per visas kampanijas, tad pradėję žaisti už naktninius elfus, netrukus mes stojame princo Kael'Taso pusėn ir imamės vadovauti dar vienai naujai rasei, kruviniesiems elfams. Žaidimo pradžioje kruvinieji elfai priklauso žmonių suburtam aljansui ir daugeliu aspektu yra panašūs į žmones, tačiau kai kurie veikėjai skiriasi ir yra verti išskirtinio dėmesio. *Spell Breakers*, patys pačiausi kruvinųjų elfų kariai, labiausiai atspindintys pačią rasę (Kruvinieji Elfai negali tvirti be magijos šaltinių, kurių Aljansas vengia), nėra labai galingi kovotojai, tačiau jie turi pakankamą *hp* taškų kiekį, kad ilgai išliktų net pačiam aršiausiam mūsų lauke ir tinkamai išnaudotų savo savybes. *Spell Breakers* gali paimti bet kokį priešo mėsą burtą ir panaudoti jį savaip. Elfai tai daro automatiškai, tad nenustebkite, kad jūsų šamanams vargsiant su prakeiksmiais, prakeikti bus tik jūsų veikėjai, o bandydami papuošti savo karių *bloodlust'u*, tik padėsite kruviniesiems elfams pasiekti pergalę. Kruvinieji elfai išties labai vertingi sąjungininkai, tačiau žmonių arogancija ir generolo Garitaso priekabės priverčia juos ieškoti naujų draugų...

Ilidan, vadovaujantis dar vienai naujai rasei, Nagoms, pasiūlo savo prieglobstį ir pažada suteikti Kael'Taso

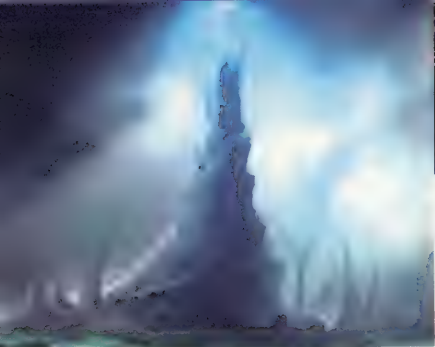
rasei tiek magijos, kiek jie galės pavežti. Nauja sąjunga tampa labai stipria vien tik dėl unikalios nagių galios plaukti vandeniu. Upelis, jūra ar vandenynas, nagoms nusispjaut, vandeniu jos juda net greičiau nei sausuma. Žinoma, kartu su nagomis į žaidimą grįžo ir laivai, nors naujųjų linijinių laivų smogiemoji galia primena *War II* laikus, tačiau jų trapumas nepalieka žaidime vietos jūrinėms batalijoms, tad laivai dažniausiai naudojami transportavimui ir eskortui, na, dar kartais kaip papildoma ugnis išsilaipinant ar griauinant pakrančių įtvirtinimus.

Smagiausia tai, jog *Blizzard* meistrai kampanijas ir misijas surikiavo tokia tvarka, kad žaidėjams nereikėtų ieškoti mo-

komųjų programų ar patarimų internete. Kiekvienas naujas veikėjas pristatomas žaidėjui tokioje misijoje, kurioje jis priverstas juo naudotis ir išgęžti iš jo viską, kas įmanoma, taigi po kurio laiko, kai leidžiama naujo veikėjo gamyba, žaidėjas jau puikiai žino, kas per naujienos yra jo kareivinėse ir ar verta su jomis prasidėti. Nekreipiant dėmesio į naujas rases, kurių žaidime tikrai nemažai, tik tris iš jų leidžiama valdyti žaidėjui, papildomais kariais ir pastatais apsirūpino ir senosios rasės. Naktniniai elfai gavo kalnų milžinus — labai didelius vaikštančius ir visus baladojančius uolienos gabalus. Šie galiūnai turi keletą puikių savybių. Tai akmeninė oda, garantuojanti jiems nepažeidžiamumą (ypač jei kelią bando pastoti lankininkai), be to, milžinai gali išrauti medį ir panaudoti jį kaip vėzdą, po ko priešų pastatai griūna kaip kortų nameliai. Žinoma, pats brangiausias kalnų galiūno triukas yra *Taunt*. Panaudojęs jį milžinas priverčia visus priešo veikėjus atakuoti būtent jį, o tuo tarpu žaidėjas gali reorganizuoti savo kariauną, atitraukti lankininkus, pasinaudoti gydymu ir t.t.

Nemirtingųjų orda (vis dar viešpataujanti Lordareone) taip pat gavo pastiprinimą. Jų šventikai dabar gali prikelti ne tik paprastus skeletus, bet ir skeletus magus, kurių kelios dešimtys tampa labai įkyriu ir rimtu priešininku. Maža to, naujai atsiradusios obsidianinės statulos gali aprūpinti skeletus gavinančius šventikus beveik neišsenkamomis manos ir gyvybės atsargomis. Laiko patikrintas junginys iš keleto šventikų ir poros obsidianinių statulų (dengiamas herojaus ir poros vorų) atsilauko





pakankamai ilgai ir prikelia pakankamai daug skeletų, kad nugriautume didelę priešo bazę.

Deja, naujosios rasės debiutuoja tik vieno vartotojo režime ir yra puikiai subalansuotos misijoms, kuriuose dalyvauja. Ko gero *Blizzard* nusprendė, kad naujos rasės nepakankamai tobulai subalansuotos pasirodymui daugelio vartotojų režime ir jų ten nerasime. Ką gi, teks dar palaukti, gal kada nors galėsime vadovauti Nagoms ir ryšio batalijose.

VISO TO MAŽA?

Jei kažkam atrodo, kad viso to papildui nepakanka (nors man rodos, kad visų *War III: FT* naujienų pakaktų ir naujam žaidimui), dar privalau paminėti ir papildomą orkų kampaniją. Ji iš esmės nesijusi su trijų ankstesnių kampanijų siužetu, tačiau iš konteksto neiškrenta. Ko gero *Blizzard* požiūriu orkai užsitaravo poilsio, ir dabar žaidėjui keliama užduotis padėti orkams atkurti savo civilizaciją, tik šį kartą be juodosios demonų įtakos. Ši kampanija pastabesniems žaidėjams atskleis šokių tokių detalių apie orkų ateitį. Maža to, orkų kampanija dar labiau panaši į RPG nei į RTS žaidimą, tačiau tai veikia puikiai ir suteikia žaidėjui dar keliolika nuostabių valandų.

Kas gi dar? A, taip, žinoma! Nuo šiol žaidėjai galės statyti artefaktų parduotuves, kas labai svarbu žaidžiant už jauną herojų. Seniau antro lygio vaikinų tekdavo siųsti mirčiai į nasrus, tikintis rasti bent kokį manos gėrimėlį ar atakos nagus +3, dabar šiuos žemojo lygio artefaktus galėsite įsigyti net neišvykdami iš savo gimtosios bazės. Pats pasaulis pasipuošė papildomais artefaktais, ir nors herojų *item slot'ai* neišsiplėtė, dabar jie randa ir knygy, kurias perskaitę gauna atitinkamai intelekto, jėgos, vikrumo ir t.t. taškų. Kūrėjai taip pat išslapstė malčių ryšulėlius, auksines monetas, gydančias ar mirusius prikeliančias runas, kurias taip pat gali surinkti ir vietoje panaudoti mūsų herojai.

Dar daugiau, *WAR III: FT* kampanijos įgarsinimas ir muzikinis fonas niekuo nenusileidžia *War III* įgarsinimui. Derėtų paminėti, kad daugelis kūrėjų

savo papilduose apsiriboja jau sukurtų garsų kiekiu, kai tuo tarpu *War III FT* tiek nauji veikėjai, tiek pastatai įgarsinti puikiai ir neatmestini. Labiausiai nustebino nauji frazių rinkiniai seniems veikėjams, na, pavyzdžiui, Demonų užhipnotizuoti žmonės kalbėdami ima užsikirtinėti neprisimindami savo vadų vardų ir t.t.

IŠVADA

Warcraft III: Frozen Throne be jokios abejonės dar vienas pavyzdys, kaip *Blizzard* elgiasi su savo žaidimų gerbėjais. Nežiūrint į tai, kad tęsinio teko laukti ištisus metus, laukimas ir už žaidimą pakloti pinigėliai atsiperka su kaupu. „Užtiunintas geimplėjus“, nuoseklus ir puikiai papasakotas siužetas, naujos rasės, nauji herojai, koviniai vienetai, pastatai, galios, artefaktai. Nauji lygiai, nauji gamtiniai peizažai, galimybė keliauti vandeniu... Galų gale įvadinis ir baigiamasis filmukas... Viskas atlikta kruopščiai ir iki galo, taip, kaip turi būti, taip, kaip gali tikėtai *Blizzard*.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9,9

Kaip įprasta heraldaus grožio įvadinis filmukas, atitinkantis visus *Blizzard* standartus.

GRAFIKA: 9,6

Žinau, kad kažkam tai nepatinka... Bet aš dievinu *Will* vaizdus, atleskit už emocijas, bet tinkamesnės išvaizdos heroio-fantasy epui aš neišvaizduoju.

GARSAS: 9,7

Įgarsinimas tobulas, žvargus ir tikrai... Gal kiek nervina 2D peizažai, griaunantį vieną trobą, keltamas triukšmas.

MUZIKA: 10

Perfecto... (nors šiek tiek garsiau, nei reikia)

VALDYMAS: 9,5

Kiek patbulinta *War III* schema

GALUTINIS:

Vertas pinigų. Kiekvienas *Warcraft III* fanas PRIVALO turėti ir artimiausia parduotuvė ir susimokėti *Blizzard*.

9,7



KONKURSAS

TURIM NEREALIŲ
WARCRAFT III:
FROZEN THRONE
PLAKATŲ SU KŪRĖJŲ
KOMANDOS PARAŠAIS.
NORĖTUM?
ATSAKYK Į KLAUSIMĄ
PASKUTINIAME
PUSLAPYJE ESANČIAME
KUPONE IR GALBŪT TU
BŪSI VIENAS IŠ PENKIŲ
LAIMINGŲJŲ!

KITAS PARDUOTŲ SAVO SIELĄ.
TAU TEREIKIA ATSAKYTI Į KLAUSIMĄ

RISE OF NATIONS

Pasaulinis karas

Rise of Nations

Svetainė: www.microsoft.com/games/riseofnations/

Kūrėjas: Big Huge Games

Leidėjas: Microsoft

Data: 2003-05-23

Žanras: RTS

Reikalavimai sistemai

PIII 500

128 MB RAM

16 MB 3D spart.

" Nors Rise of Nations ir turi kelis unikalius elementus: Conquer the World kampaniją, platesnę, nei įprasta istoriją, jo įspūdis panašus į kitų RTS žaidimų. Tai tvirtas, smagus žaidimas, kuriame žaidėjai praleis ne vieną įdomią valandą, tačiau laukiantiems kažko didžiulio ir nepakartojamo, teks dar palaukti."

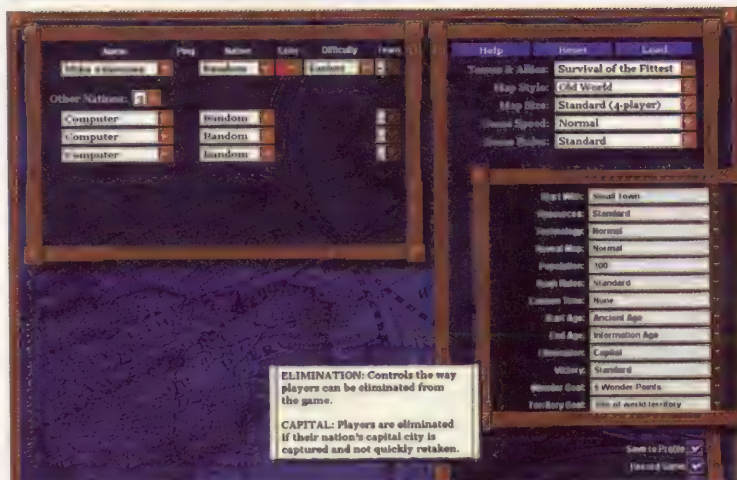
Tyler Sager,
Gaming Nexus

BOGARDAS

Rise of Nations tam tikra prasme yra Age of Empires evoliucija. Iš pirmo žvilgsnio šis žaidimas atrodo kaip klasikinis RTS, tačiau pažaidus šiek tiek ilgiau galima susidaryti įspūdį, jog tai — visai naujas požiūris į tokio tipo žaidimus. Kita vertus, visos naujovės daro Rise of Nations tik dar įdomesnį ir smagesnį.

Rise of Nations — milžiniškas žaidimas. Jei ankstesni RTS suteikdavo galimybę pasirinkti iš daugybės daugiausiai 5 tautų, tai Rise of Nations siūlo net 18 tautų, nuo actekų iki turkų. Aišku, dauguma nacių yra klasikinės —

Kur nukrypsta jūsų akys nuo įėjus į parduotuvę nusipirkti naujo vaizdo žaidimo? Ar tik ne RTS? Jei taip, tada sužvelkite dar vieno žaidimo, kuris yra vertas patikrinimo jūsų kolekcijoje. Šalin ontologijos Age of Empires (kuris puikiai atrodoys ir Rise of Nations).

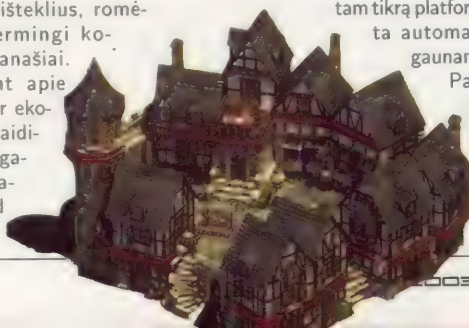


japonai, britai, prancūzai ir t.t., o kuriame dar RTS žaidime matėte nubėčius ar bantus??? Kaip ir visuose daugiataučiuose RTS žaidimuose, kiekviena nacija turi savo stipriasias ir silpnasias vietas. Pvz.: inkai turi galimybę daug greičiau sukaupti aukso išteklius, romėnai išvermingi kovose ir panašiai.

Kalbant apie resursus ir ekonominę žaidimo dalį, galima pasakyti, kad kūrėjai

labai profesionaliai su ja susitvarkė. Visi darbininkai yra paskiriami tam tikram darbui ir tuo viskas baigiasi. Žaidėjui daugiau nereikia sukti dėl to galvos, kadangi kiekvienam išteklui pastatoma tam tikra platforma, kurioje gali dirbti nustatytas kiekis darbininkų. Paskyrus darbuotoją į tam tikrą platformą, visa gavyba vyksta automatiškai. Analogiškai gaunamas ir žinių išteklius.

Pastatius universitetą, pasamdomas tam tikras kiekis mokslininkų, kurie automatiškai išgavinėja žinių išteklius. Žaidimo tautos skiria-



Ar smėlėtą vasarą, ar snieguotą žiemą — kautynės nesustoja

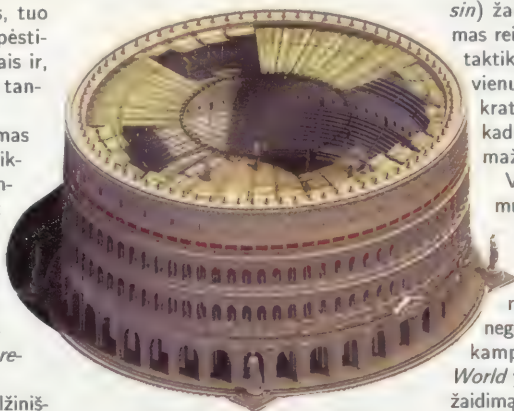


si ne tik ekonominiais rodikliais, bet ir unikaliomis karinėmis formuotėmis. Pvz.: romėnai turi legionierius, Ceزاریo legionierius, Pretorijų armijas, tuo tarpu rusai disponuoja ulonais, pėstininkais, Raudonąja armija, kazokais ir, pasiekus tam tikrą amžių, netgi tankais T-80.

Kaip jau galima suprasti, žaidimas *Rise of Nations* prasuka istorinį laikrodį nuo kardu ir iečių laikų iki tankų ir raketų amžiaus. Žaidžiant standartiniu žaidimo režimu praeinama nuo senovinių laikų iki informatikos amžiaus. Dėl tokio žaidimo episkumo net nenuostabu, kad *Rise of Nations* pateikia galybę plėtočių bei milžinišką tyrimų (research) erdvę.

Aišku, visas šis episkumas ir milžiniška veiklos erdvė yra labai geras dalykas, prailginantis norą žaisti jei ne keliomis savaitėmis, tai bent jau keliomis dienomis. Tačiau, kita vertus, dėl to neišvengiamos ir komiškos situacijos, kai visiškai skirtingų erų nacijos kovoja viena su kita kaip lygi su lygia. Pripažinkite, ne kiekviename kare galima pamatyti, kaip viena šalis į kovą traukia su muškietomis, o kita link priešų žemių plaukia povandeniniais laivais. Vizualiai pamėčius tokius technologinius skirtumus, kartais galima ir skaudžiai apsigauti. Nesyk pralošia žaidimą prieš daug mažiau išsivysčiusią naciją vien dėl to, kad

patikėjau savo technologine galybe. Žaidime tikrai labai svarbūs ir taktiniai manevrai.



Kalbant apie žaidimo milžiniškumą, neužtenka paminėti tik daugybės erų ir jų atstovaujamų nacijų. Besirenkant žaidimo režimą, ką nors smagaus suras net-

gi pats didžiausias RTS skeptikas. *Rise of Nations* suteikia galimybę pasirinkti nuo diplomatinį iki žudikiškų (assassin) žaidimo režimų. Kiekvienas režimas reikalauja visiškai kitokios veiksmų taktikos, todėl peržaidus visą žaidimą vienu režimu nereikėtų skubėti atsi-kratyti *Rise of Nations*. Esu tikras, kad žaidimas kitu režimu suteiks nemažai malonumo.

Viena didžiausių daugelio RTS žai- mų bėda — silpnai sukurta kampanija. Vienuose žaidimuose ji būdavo trumpa ir neįdomi, kituose ji gan įdomi, tačiau jos scenarijus būdavo visiškai bergždžias. To negalima pasakyti apie *Rise of Nations* kampaniją. Kampanija *Conquer the World* yra tikrai smogianti. Atsimenate žaidimą *Risk*??? Tai va, sudėkite į vieną vietą šį žaidimą su klasikine RTS, ir gausite *Rise of Nations* kampaniją.

Visos 18 žaidimo tautų dalyvauja kampanijoje. Kiekviena jų siekia užkariauti pasaulį, vieną po kito eliminuodamos savo





priešininkus. Žaidėjas gali rinktis ar skelbti karą visiems priešininkams iš eilės arba eliminuoti priešus vieną po kito, sudarant aljansus su kitomis šalimis.

Kalbant apie žaidimo grafiką, į akis iškart krenta detalumas. Visi pastatai, darbininkai, kareiviai, kariniai įrenginiai sukurti tikrai iš širdies. O pasikeitus žaidimo amžiui tos detalės dar labiau išryškėja, kadangi staiga viskas pasikeičia. Statiniai pasidaro modernesni, kariniai daliniai įgauna didesnius skirtumus. Kita vertus, toks staigus pasikeitimas kartais gali ir suerzinti, nes netinkamai išdėstyti pastatus, gali ir pasimesti, kur koks pastatas yra. Dar vienas ne visai smagus dalykas — „zoominimo“ efektas. Jis per daug fiksuotas, o fiksavimo kampai ne visai patogūs žaidimui.

Žaidimo garsas beveik puikus. Kūrėjai atsisakė tų erzinančių pasirinktų darbininkų ir kareivių pasisakymų ir visą dėmesį skyrė kitiems garso efektams. Kovos garsai, ginklų žvangesys, arklių kanopų bildesys skamba tikrai puikiai ir vietoje. Kita vertus, muzikiniai takeliai gana skurdūs. Tuo labiau norėtusi daugiau autentiškumo, kadangi žaidžiant tarkim, už egiptiečius, skamba vos ne turkiškų tradicijų melodijos.)

Kalbant apie RTS žaidimų valdymą, dažniausiai nėra ką pasakyti. Viskas būna daugiau ar mažiau suprantama. *Rise of Nations* — ne išimtis, valdymas gana paprastas ir aiškus. Galbūt šiek tiek keblumų gali sukelti žaidžiant kampaniją. Žaidimo *RISK* schemas mišsavimas su RTS schema iš pradžių gali pasirodyti

kebliu dalyku, tačiau nepaskubėjus ir neišjungus žaidimo patarinėjimų, po truputį viskas paaiškėja. Visi patarimai nurodomi laiku ir netgi su tam tikromis rodyklėmis, todėl jų nepastebėti tiesiog neįmanoma.

Nežinau, ar man tik pasirodė, bet žaidime truputį nevykusiai padaryta išsisaugojimų sistema. Galbūt aš ir ką nors pražiūrėjau, tačiau režime *Tutorial* žaidimo išsisaugoti tiesiog negalima. Patikėkite manimi, tai tikrai nėra geras dalykas. Kaip jau minėjau, pats žaidimas *Rise of Nations* yra milžiniškas. Palyginus su kitais RTS, milžiniška ir žaidimo



dalis *Tutorial*. Taigi jei norima gerai įvaldyti žaidimo sistemą, teks pasisėdėti prie kompiuterio ne vieną valandą. Kita vertus tikram RTS aistringiui nėra ko per daug išmokti, visa esmė labai panaši į *Age of Empires* sukurtą sistemą.

Patikėkite, ne kiekvieną dieną išeina tokie puikūs strateginiai žaidimai. Neapsigaukite, *Rise of Nations* tikrai vertas investicijų. Dėl žaidimo milžiniškumo kažką mielo ras vos ne visi RTS stiliaus gerbėjai. O jei atsiras tokių, kuriems *Rise of Nations* nė trupučio nepatiks, abejoju, ar dar yra alternatyvų. Galbūt senukas *Age of Empires* :).

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 9

Tiesiog puiku: tai labai jau visko daug.

SILUZETAS: 10 arba 5

Kažin, ką šnekėti apie siluzetą sukuria pamatytą ir vertinti.

GRAFIKA: 9

Detalu, galbūt netgi per daug detalu.

GARSAS: 9

Jei ne muzikinių takelių monotoniškumas ir neadekvatumas, būtų puikus.

VALDYMAS: 9

Problemu gali kilti nebent žaidžiant kampaniją.

GALUTINIS:

Puikiai įdomus RTS žaidimas

8,9



Žymoji Maskvos soborą „Vasilija Blažennava“ galima pasistatyti ir dykumoje



Kaip jau minėjome praėjame žurnalo numeryje, šiuo metu paleisti (nėra žaidimo, kurį niek patys kūrėjas vadina "Išvėptu žaidimu Half Life", yra mažu mažiausiai komercinė sąsąjūdybė. Juk vis FPS stilius gerbėjas tik ir laukia antrosios Half Life dalies. Tačiau kaip ten bebūtų, prieš akis turime žaidimą Chaser ir, patikėkite, tai - tikrai vertas dėmesio dalykas. Kol dar neturime antrą Half Life, Chaser - tiesiog ideali alternatyva.

Chaser

Svetainė: www.chasergame.com

Kūrėjas: Caudron

Leidėjas: Jowood

Data: 2003-06-23

Žanras: FPS

Reikalavimai sistemai

PIII 650 MHz

128 MB RAM

32 MB 3D spart.

"Chaser - dar vienas nustebinęs mane žaidimas. Jis išdrįsta išvengti nebūtinų sugėdintų "geimlejaus" sąvybių, o vietoje to akcentuoja šaudymo ir lankstymo veiksmą. Nepaisant to, kad pastoviai teks spaudinėti greitai išsaugojimo mygtuką, šaudyklių fanai smagiai praleis laiką žaisdami šį žaidimą, nes įtampa paprastai labai didžiulė."

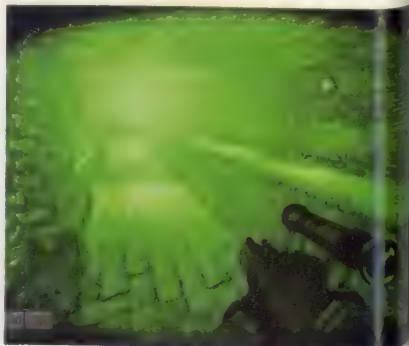
Andreas Bernsten,
Gamer's hall

BOGARDAS

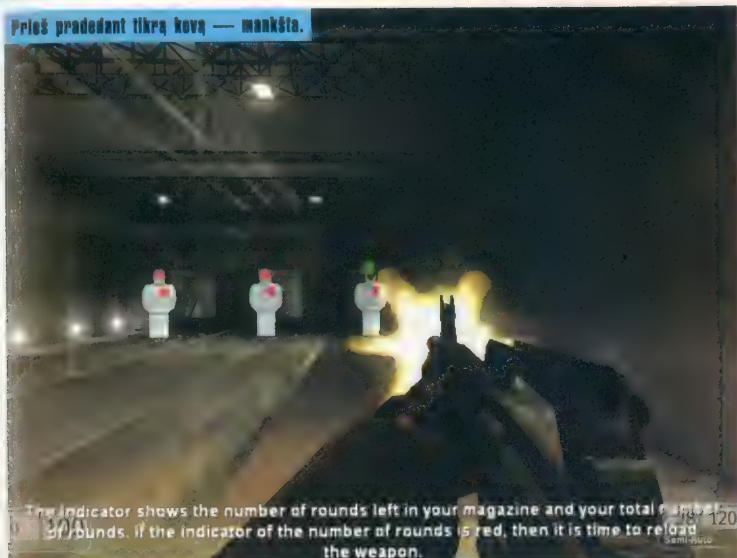
Chaser žaidėjus nusineša į ateitį, kai Jungtinės tautos įkuria taip vadinamą Marso korporaciją, kuriai vadovauja įtartinos reputacijos veikėjas Samuelis Longvudas. Kadangi šis žmogus betarpiškai susijęs su maffija, galima nuspėti, kad dėl to ir prasidės visa maišalynė. Čia ir atsiranda pagrindinis veikėjas Džonas Čeiseris, kuris nieko nežino apie savo praeitį ir nė nenutuokia, kodėl jį medžioja visa krūva kareivių ir visokių padugnių. Prisiminti savo praeitį ir tampa pagrindiniu Čeiserio tikslu, kurio siekdamas jis apkeliauja daugybę vietovių ir pasiunčia anapilin pulkus priešų.

Žaidimas prasideda viename iš milžiniškų kosminių laivų, kuriame pagrindinis veikėjas Džonas Čeiseris atsibunda ant operacinio stalo ir, aišku, nieko apie save neprisimena. Visa bėda tame, kad erdvėlaivio koridoriais laksto krūvos kareivių ir žudo visus iš eilės. Taigi

veikėjui nelieka nieko kito, kaip susirasti gelbėjimosi kapsulę ir kaip įmanoma greičiau nešdintis iš kosminio laivo. Beieškant gelbėjimosi kapsulės Čeiseriui tenka ne tik žudyti priešininkus, bet ir vengti sprogstančių įrengimų ir nuo lubų krentančių interjero detalių. Pabėgus iš kosminio laivo veiksmas persikelia į Žemę, kuri virtusi tikrai ne miela vieta gyventi, o tikru padugnių pilnu



Prieš pradėdami tikrą kovą — mąkstas.



šiukšlynu, kuriame visi tik ir taikosi vieni kitiems perkąsti gerkles. Veikėjui tenka ne savo noru tapti mafijos parankiniu ir vykdyti jos užduotis. Čia žaidimo epopėja ir prasideda. Pačioje pradžioje *Chaser* atrodo kaip klasikinis FPS žaidimas su labai jau tiesmuku siužetu, tačiau po kelių pirmųjų misijų siužetas darosi vis įdomesnis ir įdomesnis, pasipildo kartais ir visai netikėtais vingiais.

Žaidime *Chaser* žaidėjas privalo įvykdyti visą eilę misijų. Tai ir tam tikro daikto paieška, kurį kitoje misijoje reikės panaudoti, ir kokio nors asmens ar vietovės apsauga, ir įvairių objektų šturmas, ir sėlinimas priešų zonoje, ir galų gale svarbių žmonių nužudymas.

sprogimais ar galingomis automatinėmis kulku serijomis. Visas arsenalas yra gana veiksmingas, tereikia gerai nusitaikyti ir priešininkas krenta negyvas tiek nuo paprasto pistoleto šūvio, tiek nuo galingo šautuvo kulkos.



Nors veiksmas ir vyksta ateityje, pagrindinis veikėjas naudoja ne kokius nors lazerinius ar plazminius ginklus, o daugiau ar mažiau visiems žinomus žudymo žaisliukus. Tai — ir 9mm pistoletai, ir „Beretos“, ir „Koltai“, ir t.t. Bene smagiausia tai, kad daugelis ginklų turi alternatyvias šaudymo galimybes, paspaudus dešinįjį pelės klavišą galima grožėtis visai padoriais



Viena iš FPS žaidimo naujovių panaudota *Chaser*’yje — tai adrenalino režimas, kurį galima apibūdinti kaip pirmo asmens *bullet-time*. Nuspaudus klavišą *Caps Lock*, viskas aplink jus sulėtėja, todėl galima daug geriau nusitaikyti į priešininkus ar netgi išvengti jų šūvių, kadangi daug geriau matomos skriejančios kulkos. Adrenalino režime galima būti pakankamai ilgai, tačiau, „išnaudojus visą adrenalina“ jis atsistato labai lėtai, todėl vertėtų pagalvoti ir naudoti jį tik ypatingose vietose.

Kalbant apie priešininkus reiktų pridurti, kad jie apdovanoti tikrai ne standartinio DI. Labai dažnai jie veikia grupėmis, slepiasi už visko, už ko tik įmanoma pasislėpti, šaudo beprotiškai taikliai ir t.t. Tačiau kaip bebūtų, dažnai dėl tokio prieši „intelektualumo“, neišvengiamai ir tam tikrų nonsensų. Pavyzdžiui, jie slepiasi už tokių aplinkos detalių, kurios ir pelės nepaslėptų (vizualiai tai atrodo gana kvailai :) arba kad ir tai, jog priešininkai „užstringa“ bandydami išlįsti iš už kampo ir pradeda šaudyti dar vis stovėdami už jo. Nors kūrėjams ir nepavyko kelios priešininkų DI detalės, tačiau galima pasakyti tik tiek, kad pasipriešinimas pagrin-



diniam veikėjui visuomet baisiai galin-gas net ir tais atvejais, kai nuklystama į su tikslu nesusijusias vietas.

Mažai kam žinoma slovakų žaidi-mo kūrėjų komanda *Cauldron* pati su-kūrė grafikos variklį, kurį pavadino *CloakNT*. Nors šis variklis ir nesuku-ria tokio puiklaus vaizdo, kaip kad, pa-vyždžiui, taip laukiamame žaidime *DOOM 3*, tačiau vis tiek aplinkos vi-sai puikiai žiūrisi veiksmui vykstant tiek uždaroje patalpose, tiek ir atvi-rose erdvėse. Nors ir ne visą laiką teks-tūros „superaštrios“, tačiau vien tai, kaip atsispindi šviesą nuo metalinių paviršių, atperka visus kitus tekstūri-nius vidutiniškumus. Labai neblogai sukurti ir vandens paviršiai. Nors jie ir nėra buliuoja taip, kaip turėtų, ta-

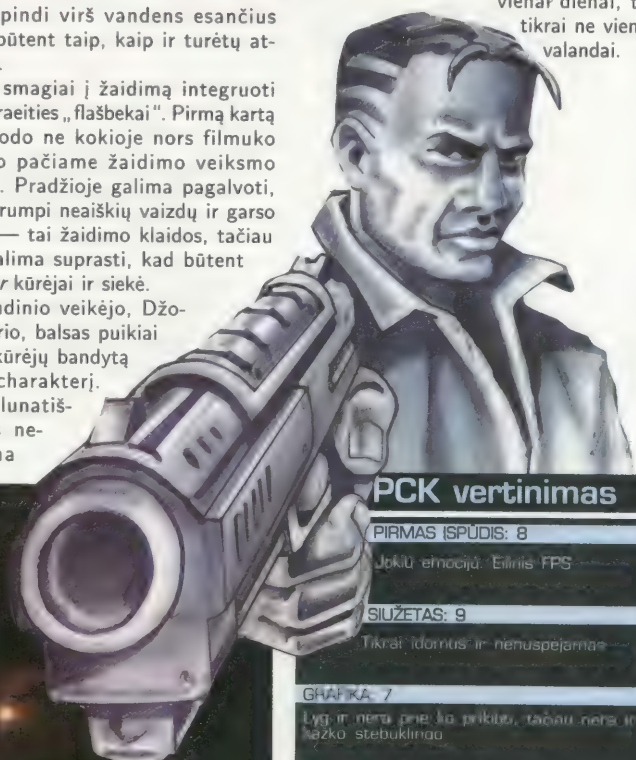
čiau atspindi virš vandens esančius daiktus būtent taip, kaip ir turėtų at-spindėti.

Labai smagiai į žaidimą integruoti veikėjo praeities „flašbekai“. Pirmą kartą jie pasirodo ne kokioje nors filmuko dalyje, o pačiame žaidimo veiksmo įkarštyje. Pradžioje galima pagalvoti, kad šie trumpi neaiškių vaizdų ir garso intarpai — tai žaidimo klaidos, tačiau vėliau galima suprasti, kad būtent to *Chaser* kūrėjai ir siekė.

Pagrindinio veikėjo, Džo-no Čeiserio, balsas puikiai papildo kūrėjų bandytą sukurti charakterį. Truputį lunatiškas, nes ne-prisimena

praeities, truputį ironiškas, nes nesuvo-kia, kas aplink darosi, ir panašiai. Visų kitų veikėjų balsai skamba praktiškai taip pat puikiai, tik Jakudzos žmonių balsai galėtų skambėti daugiau azijietišku tembru ir akcentu. Bet tai labai stipriai į ausis ir nestringa, kadangi žaidimo mu-zika atperka visus balsų įgarsinimo ne-sklandumus. Ji tiesiog ideali. Kiekvie-nas garso takelis puikiai atitinka veiks-mo tempą ir netgi tais atvejais, kai žai-dimo lygis trunka valandas, muzika nė kiek neatsibosta, kadangi ji pakankamai rami ir neįkyri.

Pabaigai galima pasakyti tiek, kad *Chaser* gal ir nėra taip laukiamas „blok-basteris“, tačiau tai tikrai labai geras žaidimas. Aišku, galima sakyti, kad šis žai-dimas — tai tik dar vienas FPS pavyzdys su truputį įmantriau užsuktu siužetu ir nauju grafikos varikliu, tačiau šis dar vie-nas pavyzdys tikrai spiria ir gali „paka-binti“ žaidėją prie kompiuterio jei jau ne vieną dieną, tai tikrai ne vienai valandai.



PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 8

Jokių emocijų: Eilinis FPS

SIUŽETAS: 9

Tikrai idomi ir nenusėjama

GRAFIKA: 7

Lyg ir nėra nieko priklū, tačiau nėra ir mažo stebuklingo

GARSAI: 10

Nėra ką pasakyti. Ideali

VALDYMAS: 9

Būti idealus, jei ne kelios nesamopės, nusišyps su sokinėjimo funkcija

GALUTINIS:

Gerai

9,1

Level 3 - Robber

Kai atslenka rūkas...

Antrojo tūkstantmečio pabaiga. Senasis kontinentas jau 600 metų niokojamas baisaus rūko, kuris naikina visus protus, kurie tik išdrįsta įžengti į jį. Gyvi lieka nebent seniai, kurie po to neprisimena net savo vardo, ar kūdikiai...

NIXIE

... Rūkas nusinešė milijonus gyvybių, ir dabar Europa visiškai izoliuota tiek išorėje, tiek ir viduje. Niekas negali pereiti rūko, todėl nėra jokio judėjimo — tik-tai didžiausieji Europos miestai stūkso kaip mažos išsigelbėjimo salelės bėgantiems nuo viską aplink dengiančios miglos. Vientinė pietinėje kontinento dalyje esanti Šventoji Romos Respublika pajėgia bent kiek kovoti su šiuo siaubu, naudodama šimtų metų studijuotą ir tobulintą liturginę magiją. Bažnyčia, remdamasi ginkluotosiomis pajėgomis bei inkvizicija — tam tikra vienuolių kerėtojų šaka,



bando nors kiek tramdyti rūką.

Bažnyčiai reikia vis daugiau ištekių, todėl armijon imami vis jaunesni jaunuoliai. Vienas iš jų — Izidorius, dar būdamas kūdikis išgyvenęs rūko baisumus, kai valstiečiai, pralaimėję sukilimą prieš bažnyčią, buvo priversti trauktis į miglą. Visi žuvo, išskyrus senį ir kūdikį, kurį radę kareiviai perdavė našlaičių namams. Dabar Izidorius — naujai iškeptas armijos rekrutas, kuriam vieno žvalgybos reido metu netikėtai atsiskleidžia magiškos galios. Šioje žaidimo vietoje teks rinktis: ar Izidorius nori būti karys ir mokėti šiek tiek burtų, ar būti patyrusiu kerėtoju ir per žaidimą išmokyti ne-

Mistmare

Svetainė: <http://mistmare.arxelttribe.com/>
Kūrėjas: "Sinister Systems"
Leidėjas: "Arxel Tribe"
Data: 2003-06-09
Žanras: RPG

REIKALAVIMAI SISTEMAI

PIII 450
128MB RAM
16 MB 3D spart.

"Išskyrus žaidimo siužetą, kuris yra gan kontraversiškas ir gali nepatikti konservatyviems žaidėjams dėl savo religinio turinio, "Mistmare" turi potencialo tapti 2003-ųjų metų hitu."

Cai Jiahui,
Game Axis

mažai burtų, kurių būdamas kariu negalėtų valdyti. Derėtų pasakyti, jog kerai atrodo tikrai įspūdingai.

JŪS TO NESITIKĖSITE

Pradėjus žaisti „Mistmare“, iškart paaiškėja, kad jis visai kitoks, nei matytėjai. Skiriasi visa pasaulio samprata, lai-



numirus... Ne ne, šis žaidimas neįsijungs jums numirti. Taip jau yra, kad kai jūsų gyvybė kritiškai sumažėja, jūs prarandate sąmonę ir atsiduriate kokiame nors vietoje (tai gali būti išnuomotas kambarys ar timiausiame mieste, ar kovos pakraštys). Jei įveikti kokio nors monstro vis dėlto nepavyksta, galima pasirinkti „level down location“ ir taip siaubūno lygis sumažėja. To nepatartina daryti dažnai, nes už nukautą žemesnio lygio monstrą skiriama mažiau patyrimo taškų. Žaidime penkiolikto lygio monstras tikrai neblogas, todėl kai pamatysite šimtas penkiolikto lygio baubą ir negalėsite jo nudobti, tai nebus patyrimo stoka. Pagal žaidimo scenarijų Izidorius porą kartų „užsiras“ ant priešo, nelygas jo jėgoms.

kas, erdvė, valdymas. Pagaliau visas žaidimas unikalūs (jau nekalbant apie pagrindinį ginklą, kurio panaudojimo būdas tikrai nustebina). Jūs nelėksite žudyti vos tik užsimažę, čia tikrai nebus krūvos šlykščių pabaisų (žinoma, jų bus, tik retkarčiais gyvenimą apsunkins vaizdas, kurie paprasčiausiai norės jus aplėsti, o susipykus su miesto valdžia už kiekvieno kampo kareivių būreliai taip ir taikysis jūsų galvos... Bus visko: nuo druidų iki gigantiškų žiurkių ir visa tai — ne rūke, o ką jau kalbėti, kas laukia JO viduje...). Žaidimo scenarijus tikrai nenusipėjamas. Kai jau atrodo, kad viskas aišku ir pagrindinė misija įvykdyta, viskas ima ir apsisverčia.

KAS PER...

Kalbant apie rūko sandarą, čia galima rasti įdomių dalykų. Tai gali būti didžiuliai ledo milžinai, vandens žmonės, keisti augalai, visai mieli zombiai, neidentifikuojami „dantys“, dar keletas dinosauro palikuonių, milžiniški krabai, skraidantys magai, mantos... Kas kas, o žaidimo gale vieno tokio mechanizmo sargybiniai nustelbia visus (vieną iš jų už fotogeniškumą net įdėjo į parodojo filmuko pabaigą. Tie jo kalavijai... Maklaudas pavydėtų :). Iš tiesų, pabaisų bus gan įvairių, o nudobti jas tikrai neįmanoma užduotis. Rūke teks keliauti iš vieno miesto ar šalies į kitą. Dažniausiai norint persikelti reikia pereiti tris vadinamąsias arenas. Tai gali būti pelkė, kapinių fragmentas ar kažkas panašus į sušalusią dykumą su matomų griaučiais. Kartais tenka bėgti, o



Sniego kalnuose gyvena sniego milžinai. Gaila, nedraugikti.





QUESTS

Daugiausia laiko teks praleisti miestuose — Romoje, Avinjone, Paryžiuje, Antverpene, Londone (jis — vis dar kaimas), Stokholme, Rygoje ir Krokuvoje. Kiekvienas miestas savitas. Tai ne šabloninis darbas. Romoje, kaip pridera, visur grįstos gatvės, aristokratija, Stokholmas primena fantastinį žaltelėjusį miestą, o Rygoje karaliauja sniegas ir... neįtikėtino dydžio senis besmegenis ??? (jį rasite truputį paieškoję ant vienos kalvelės). Svarbiausia miestuose yra žemėlapis, kuriame pažymėtos pagrindinės „apsilankymo“ vietos, mat kitur tiesiog neįeis, o miestas didelis... Žaidimo eiga sukonstruota taip, kad neteks klajoti ten, kur nereikia. Atidarinėjant skrynia, treniruojantis, kaunantis, meldžiantis slenka laikas. Tam tikru metu jis „užsirakina“. Tai reiškia, kad atėjo metas vykdyti kokią nors užduotį ir laikas neatsirakins, kol tai nebus įvykdyta. Užduočių yra kokių tik nori: be pagrindinių vos ne visą žaidimą besitesiančių gaudynių pasitaikys ir medienos ieškojimas rūke karstų meistrui, katedros varpo atgaivinimas ir, žinoma, įvairiausios bažnyčios aferos, tarp kurių galima ir pasiklysti. Laisvu laiku galima užbėgti pas kalvį ir pasitobulinti ginkluotę, atlikti pašalines misijas (kaip inkvizitoriaus visi prašys padėti). Daugiausia mieste teks... bėgioti. Bus tokių užduočių, kaip toje pasakoje: nueini pas vieną, tas siunčia tave į kitą miesto galą, o ten nubėgus dar vienas siunčia toliau. Kol atrandi siūlo galą ir viską išsiaiškini, tenka ne vieną kartą pabėgioti pirmyn atgal. Taigi didžiąją žaidimo dalį teks ne muštis, o vykdyti kitų nurodymus ir ieškoti informacijos.

Pastebėjimas: jei užduočių lape pasirodo užrašas, jog jūsų ieškojimas veda niekur ir reikėtų paklausinėti gatvėse, tai vos išėjus lauk beveik visada pasirodys mažas berniukas su kokia nors žinute...

SHARPNESS OF SCYTHE

Metas pakalbėti apie ginkluotę, o ji šiame žaidime įvairi. Žinoma, daugiausia gerų ginkėlių (kurie turi magiškų galių) galima rasti pas nukautą priešą ar radus lobį (dažniausiai katakombose). Pavyzdžiui, Prancūzijoje teko „nukepti“ tokią vieną valdytojo dukrelę, burtininkę Sophie, kurios žalias nuodijantis kalavijas tapo nepamainomas tolesniame žaidime. Jis net labiau praverė, nei pats pagrindinis žaidimo ginklas „Sharpness of Scythe“ (SS), kuris į ginklą esančius kristalus susiurbdavo monstrą, ir po to siaubūną būdavo galima išlaisvinti, kad jis kautųsi prieš saviškius. Skamba tikrai nerealiai, tačiau labai jau daug terlionės. Su kalaviju, pavyzdžiui, pribėgi, porą kartų įkerti, o nuodai padaro savo. Dar vienas unikalus dalykėlis buvo Skandinavijoje atimtas šalmas—kaukė, kurį užsidėjęs tarp priešų pasklisdavo baimė ir net didžiausi monstrai imdavo bėgti, o tu bėgdavai iš paskos ir pamažu juos galavdavai. Svarbiausia — tinkamai pasirinkti ginklus, apsaugą bei galybę amuletų ir vėrinių, kurių vienas prideda jėgos, greičio, sveikatos generavimo, valios, proto, atsparumo burtams ir dar daug kitų dalykų.

TIK NE TAI!!!

O dabar — blogoji žaidimo pusė. Vos pradėjęs žaisti, valdymas veda į neviltį. Bet sukandus dantis einant toliau reikalai po truputį taisyti, kamera nebelaksto kaip paklaikusi. Išmokus daugybę funkcijų klaviatūra, žaidimas tampa pakenčiamas. Visa blogybė ta, kad prie tokio valdymo labai sunku naudoti SS, nes išleisti monstrą, po to jį nukreipti tinkama linkme užima velniškai daug laiko. Taip pat scenų krovimas bei kad- rų trūkčiojimas naudojant sudėtinges-

nus kerus ar išleidžiant monstrus... Trūkumų sąrašas nemažas, bet kai žaidime įtampa didėja, pripranti prie visko. O žaisti verta. Tikrai.



PCK vertinimas

PIRMAS IŠPŪDIS: 8,6

Lyg primena Morrowind, bet čia slypi kažkas labai paslaptingo.

SILUZETAS: 10

Kova su neaprepiamu priešu — raku... Išties originalu.

GRAFIKA: 9

Lietus panašūs i makaronus, nors miestai ir monstrai sukurti gražiai.

GARSAS: 9

Tamsos ir nerimio keliantys garsai bei įtraukiantis muzikinis takelis.

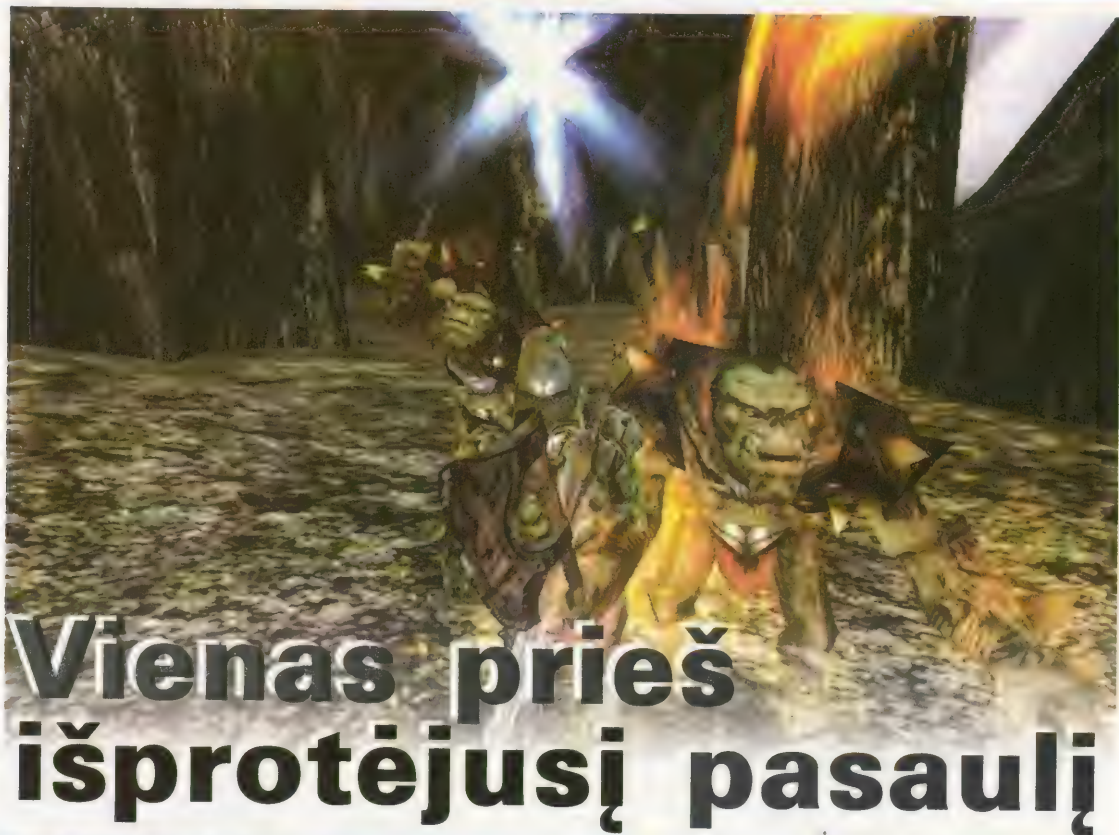
VALDYMAS: 5

Sukapkitė dantis ir laikykite kamerą... prisieta.

GALUTINIS:

"Mistmare" — paslaptingas RPG-kvestas, kuriame pilna tiek tradicinių, tiek ir nematytų dalykų.

7,7



Vienas prieš išprotėjusį pasaulį

Visi išjungę žaidimo Gothic 2 ne juokais išsivildingiau. Tada pagalvojau sau - "Pagalau sulaukiau dar vieno tikrai stipraus RPG žaidimo". Tačiau laikiu begant meno erdumą atėję. Kad ir kaip kūrėjai stengėsi, joms nieko išvengti: visškai menkos kokybės "saldainiai su gražu pakavimu", t.y. Gothic 2 tikrai tėra tik dar vienas RPG žaidimas su pretenzijomis į vispusiškai gerą žaidimą.

Gothic 2

Svetainė: www.gothic2.com

Kūrėjas: Sinister Systems

Leidėjas: Atari

Data: 2003 06 09

Žanras: RPG

REIKALAVIMAI SISTEMAI

PIII 750

256 MB RAM

32 MB 3D spart.

"Tai aiškiai geriausias RPG, kurį žaidžiau šiemet.

Susitarkite su valdymu, o po to jūsų laukia puikus siužetas ir tvirtas "geimplėjus". Joks RPG gerbėjas neturi jo praleisti".

Heine Gronbek,
Boom Town

BOGARDAS

Gothic2 scenarijus betarpiškai susijęs su pirmosios šio žaidimo dalies istorija. Pagrindinis veikėjas pristatomas iškart po to, kai jis pirmoje Gotikoje nugalėjo blogį, vardu *Sleeper*. Nors ir pagrindinis priešas buvo nugalėtas, daugelis jo parankinių pasitraukė į kaimyninio miesto Khorinio apylinkes, kur jungiasi į būrį ir ruošia kažką pikto. Paslaptingas burtininkas teleportavo vargšą, išsekusį po kovų pagrindinį veikėją iš pirmosios Gotikos veiksmo vietos į Khorinio apylinkes. Šis nuvargęs kareivis yra paskutinioji viso Khorinio viltis. Visa bėda tame, kad teleportacijos metu buvo prarasti visi sugebėjimai, ir dabar žaidėjams vėl turi visą patyrimą sukaupti iš naujo.

Susidaro toks įspūdis, jog visas Khorinio pasaulėlis tiesiog išprotėjęs. Visi šios apylinkės gyventojai pasidalinę į dvi grupes. Žmonės, kurie mėgsta ir remia

velniai žino iš kur atsiradusius riterius, ir kita grupė — tai fermeriai, kurie renka atskalūnus kovotojus ir formuoja savo mažytes armijas, be to, konfliktuoja su visais, remiančiais riterius. Jau pačioje žaidimo pradžioje žaidėjui suteikiama galimybė pasirinkti savo veiklos sferą — ar tapti imperijos kariuomenės dalimi, ar prisidėti prie karių atskalūnų, ar tapti taikiu burtininku.

Žaidėjams, pasirinkusiems karių atskalūnų gyvenimą, suteikiama galimybė išbandyti per šimtą įvairiausių ginklų. Kiekvieno iš šios gausybės ginklų įvaldymas — tai ilgas praktikos taškų rinkimas. Tik pradėjus žaisti, naudos iš, pavyzdžiui, galingo Orkų kardo bus ne kažin kiek, kadangi veikėjui truks patirties juo naudotis. Galų gale pasiekus Drakonų medžiotojo „kvalifikaciją“, tikrai mirtinai taps visi iki vieno žudymo žaisliukai.

Jei žaidėjui nepatinka vien elementarus žudymas, jis gali pasirinkti burti-

Ekskursija po senovės uostą. Galia, be gido.

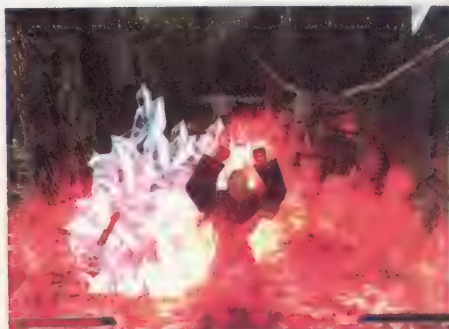


ninko gyvenimą. Žaidime *Gothic2* burtininkai gali kurti trijų rūšių burtus: paveikiančius juos pačius, paveikiančius priešus ir paveikiančius aplinką. Be to, pasirinkus burtininko profesiją, žaidėjui suteikiama galimybė pasinaudoti daug didesne gydomųjų gėrimų įvairove.

Nors pasirinkus imperijos kareivio profesiją ir suteikiama galimybė naudotis ribotu kiekiu burtų bei beveik visais ginklais, tačiau šios profesijos veikėjas nesukurs stipres-

nių burtų, nei tą padarytų kvalifikuotas burtininkas, ir negalės įvaldyti ginklų taip gerai, kaip tai gali padaryti kariai atskalūnai. Kita vertus, imperijos kariai gali laisvai vaikščioti po visą Khorinio miestą, be to, tokie veikėjai turi daugybę ištikimų tarnybos draugų, kurie visuomet atskuba į pagalbą, tuo tarpu karių atskalūnų armijos daugiausia sudarytos iš buvusių nusikaltėlių, kurie tik ir taikosi pagrindiniam veikėjui pakišti koją, o burtininkai iš viso veikia vieni.

Kaip ir kiekviename RPG žaidime, veikėjas privalo medžioti visokių monstrų, kad įgytų patirties, taptų vikresnis ir panašiai. Tačiau yra vienas *bet*. Pasiekus aukštesniąjį lygį,



automatiškai turėtų padidėti ir veikėjo patirtis, tačiau *Gothic 2* to nėra. Patirties taškai įgyjami bet kada ir bet kur, be jokios sistemos, tai dažnai labai siutina, kadangi kartais tiesiog nežinai ką ir kaip turi daryti, kad pasiektum kelis papildomus patirties taškus.

Kitas pastebėjimas susijęs su asmenybės formavimu, tai visiškai chaotiška inventoriaus kaupimo sistema. Visą bėda tame, kad žaidime tiesiog daugybė įvairių dalykėlių, kurie praverčia: O tuos dalykėlius susirasti savo inventoriuje kartais tikrai nepaprastai sunku. Be to, dažniausiai neina suprasti, kam kokį daiktą panaudoti, kadangi paprastai nurodoma tik daikto piniginė vertė, o visa kita paliekama išsiaiškinti pačiam žaidėjui. Tenka daryti išvadą, kad kūrėjai tiesiog patinęjo padirbėti prie veikėjo asmenybės formavimo ypatumų ir visą dėmesį skyrė žaidimo scenarijui, kuris nors ir nėra toks jau nuostabus, tačiau palyginus su veikėjo formavimu, tikrai daug įmantresnis.

Vienas rimtesnių nusivylimų žaidimu yra susijęs su *Gothic 2* valdymu. Aišku, visuomet paliekama galimybė pasikeisti valdymo klavišus pagal kiekvieno žaidėjo įgeidžius. Tačiau originalieji valdikliai visiškai nenormalūs. Visą bėda tame, kad žaidėjui suteikiama galimybė pasirinkti,





Nauja paslauga RPG žaidimų pasaulyje...



koku režimu jis nori žaisti, iš pirmojo ar iš trečiojo asmens perspektyvos. Visas valdymas tam tikra prasme nesudėtingas — gali eiti pirmyn, atgal, tačiau eiti į šonus neįmanoma, tokiems manevrams atlikti suteikiama galimybė suktis aplink savo ašį ir naudotiėjimo pirmyn—atgal klavišus. Kovoti galima tik žaidžiant trečiojo asmens režimu. Tai ir šiek tiek nervina, kadangi kartais žaidžiant pirmojo asmens režimu, pavojingose žaidimo vietose galima ir užmiršti, kuris klavišas tai padaro:), o kai taip atsitinka, dažniausiai ko-va jau būna baigta:).

Kiek teko girdėti, žaidimo *Gothic 1* grafika jokiomis ypatybėmis neišsiskyrė. Tačiau antroji *Gothic* dalis savo grafikoje turi kažką tokio, kas spiria iš rimtųjų:).



Žaidime tikrai nemažai skirtingų aplinkų, kuriose daug įvairių nuostabių aplinkai tinkančių objektų. Veikėjai taip pat pakankamai gražiai „nutapyti“, tačiau labai jau jie visi panašūs. Didžiausias grafinio variklio, panaudoto žaidime *Gothic 2* privalumas tas, kad nors ir aplinkos pakankamai „sunkios“, galima žaisti valandų valandas ir nėkart jūsų nesustabdys užkrovimai. Nors dažniausiai po tokių ilgų žaidimo neužkrovimų eina labai jau trumpas nekrovimo intervalas:).

Kiekvienas žaidimo veikėjas yra įgarsintas ir tai padaryta pakankamai profesionaliai. Aišku, kūrėjai galėjo nusisamdyti nors keliais įgarsintojais daugiau, kadangi pakankamai daug svarbių žaidimo veikėjų kalba vienu ir tuo pačiu balsu. Kiekvienas balsas padalintas tarp veikėjų pakankamai protingai t.y. balsai puikiai papildo kuriąją charakterį. Kalbant apie *Gothic 2* skambančius muzikinius takelius pasakyti kažką blogo negaliu. Kaip ir kažką gero:). Jie tiesiog praslysta pro ausis, nesukeldami jokių emocijų — nei teigiamų, nei neigiamų. Mano nuomone, tai yra žaidimo privalumas, nes muzika nei trukdo žaisti, nei tą daryti padeda:).

Ką gi galima būtų pasakyti apie *Gothic 2* pabaigai??? Ne kažin ką. Tai tikrai

eilinis RPG su pakankamai įmantria istorija ir visiškai neadekvačiais tai istorijai kvestais. Grafika, garsas, siužetas pakankamai geri, tačiau žaidimas kažkodėl „nekabina“ taip stipriai, kaip tai turėtų padaryti „kietai sukaltas“ RPG. Aš renkuosi *Morrowindą*:).

PCK vertinimas

PIRMAS ISPUDIS: 7

Nesuprasi, ar čia pirmo ar trečio asmens RPG.

SIUŽETAS: 9

Visai neblogai, nors ir *Morrowind* dar la-a-a-bes toli.

GRAFIKA: 9

Tiesiog nuėjite į viešnamį ir patrukite su viena iš ten dirbančių merginų zvakių. *Eviesoje*:)

GARSAS: 9

Nei trukdo, nei padeda.

VALDYMAS: 5

Gal kam ir patiks, tačiau iš esmės — visiškai nesamona.

GALUTINIS:

Tikrai yra ir geresnių žaidimų:)

7,5



A Būga Būga Būga!

Ghost Master

Svetainė: www.ghostmaster.com/

Kūrėjas: Sick Puppies

Leidėjas: Empire Interactive

Data: 2003-05-23

Žanras: strategija

Kol žaidimo kūrėjai kartu su leidėjais visa parkle plyšę epia savo žaidimo originalumą ir puikumą, kol dauguma recenzentų santūriai linkindami galvomis įmetę įntaria meną abimtyje iškyla keisti ir blykūs prisiminimai...

REIKALAVIMAI SISTEMAI

PI 450

128 MB RAM

16 MB 3D spart.

"Ghost Master yra originali ir smagi idėja, kurį buvo puikiai įvykdyta. Reikia tikėtis, kad Sick Puppies jau dabar sunkiai dirba kurdami praplėtimus su daugiau gąsdinančių komiksų pavadinimų ir skrynia, pilna naujų monstrų ir galimybių."

Martyn Clayden,
Games Domain

mirštais laikais *Polterguy* buvo ištis kolosalas žaidimas, siūlantis žaidėjams puikią grafiką, nuostabius garso efektus ir daugiau nei 400 skirtingų objektų bei burtų, kurių kiekvienas turėjo išskirtines savybes. Gyvųjų pasaulyje *Polterguy* egzistavo per ekto plazmą. *Sardini* šeimos narius vaiduokliukas gąsdindavo panaudodamas baldus, buitinius prietaisus ir t.t. Girdėta istorija? Keista, kad *Polterguy* taip ir nesusilaukė tęsinių, dar keisčiau, kad praėjus dešimtmečiui, jis buvo dalinai klonuotas, ir dabar vadinasi *Ghost Master*. Originaliausia tikrojo laiko strategija? Kurgi ne...

strateginis veiksmo žaidimas su strategijos, RPG ir kvesto elementais. Kaip ten bebūtų, žaidimo valdymo sąsaja ir misijų pateikimas labiausiai primena strateginius žaidimus.

Žaidimo esmė paprasta: jūs esate vaiduoklių valdovai ir vedate savo numirėlių armiją į *Gravenville* miestelio šturmą. Pradžioje jūs vadovaujate vos keliems vaiduokliukams, tačiau pamažu jūsų armija augs (nors misijose dalyvaujančių vaiduoklių kiekis labai ribojamas, tačiau žaisti visada smagiau, kai yra iš ko rinktis) ir stiprės. Tikslai? Pradžioje misijose keliamas vienas tiks-

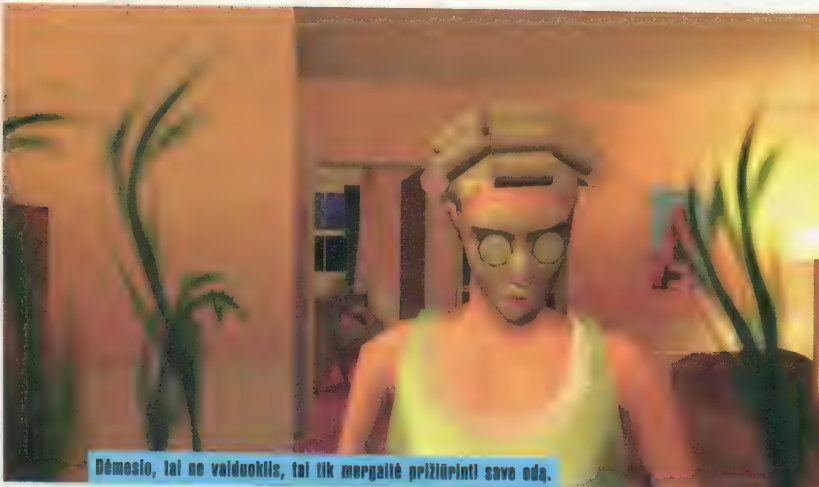
KAS IR KAIP?

Kaip bežiūrėtum, kūrėjus reikia sveikinti o ne peikti. *Ghost Master*, nors ir pilnas skolinių, šiandieninėje žaidimų rinkoje atrodo itin patraukliai. *Sick Puppies* žaidėjui siūlo ištis patrauklią 3D RTS, papildytą saikingu ir labai kruopščiai parinktu humoru (pristatant misijas), patraukliais galvosūkiiais ir gan savotišku, beveik tobulu valdymu. Tiesą pasakius, tai nėra klasikinė strategija, o greičiau



NPC

Prisimenu vieną *Electronic Arts* šedevrą, išleistą dar 1993 metais, *The Haunting: Starring Polterguy*. Tai buvo žaidimas, skirtas vienam arba dviem žaidėjams (žaidžiant dviese, žaidėjai ėjimus atlikdavo paeiliui), kurio metu berniukas *Polterguy* turėjo išvartyti godžią *Sardini* šeimą iš namų. Tais jau seniai pa-



Dėmesio, tai ne vaiduoklis, tai tik mergaitė prižiūrinti savo odą.



Pirmą kartą misijoje? Spausk "Recommend"!

las — išvaikyti visus numatytų namų ar įstaigų gyventojus, tačiau vėliau kūrėjai peržengia banalaus gąsdinimo ribas siūlydami mums misijas, kurių metu mes privalome įtikinti mirtinguosius pomirtinio gyvenimo egzistavimu, nuvilioti grupę studentų į trobelę miške, pergudrauti vaiduoklių medžiotojus ir t.t. Iš pradžių atrodo, kad visi tikslai pasiekiami gąsdinant, tačiau kuo toliau, tuo dažniau tenka sukti galvas, mat standartinis gąsdinimas ne tik kad nepaveikia, bet dar ir baisiai kenkia...

LENTYNĖLĖS

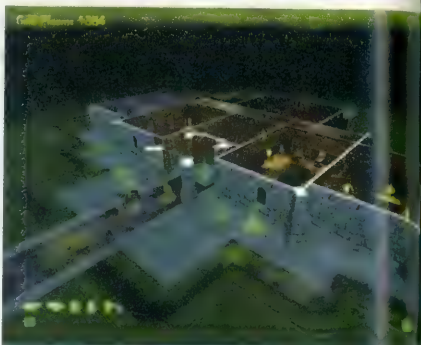
Bene žaviausia žaidimo dalis — tai jo tvarkingumas. Nors meniu langai ir vartotojo sąsaja atrodo atgrasiai, kerėpliskai ir nemaloniai, naudotis visu šiuo marzmu be galo patogiu. Žaidime viskas apmąstyta iki plaukų galiukų ir kruopščiai išdėliota į atitinkamas lentynėles. Pavyzdžiui, kiekvienas vaiduoklis turi savo aprašą, savybių sąrašą, įsakyimų sąrašą (nenuvertinkite jo, tai jūsų sėkmės garantas) ir t.t. Jei pasirinkta meniu eilutė turi papildomos informacijos, ją atskleis po kurio laiko iššokantis *pop-up* laukelis. Beje, jūs pa-

tys galite nustatyti *pop-up* laukelio pasirodymo intervalus. Svarbiausia, kad viskas atliekama paprastai dažniausiai vienu-dviem pelės paspaudimais, mes daliname įsakymus, pririšame vaiduoklius prie jiems tinkamos aplinkos, persijungiame matymo kampus ir t.t. Viskas vyksta kažkaip savaime: sugalvojai veiksmą — atlikai, be jokio papildomo grybavimo. Pastaruoju metu retas žaidimas gali pasiūlyti tokią prabangą, mat kovodami dėl originalumo ir inovacijų, žaidimų kūrėjai (ypač strategiųjų ir RPG) dažniausiai primala tokių marazmų, kad ir velnias kanopą nusisuktų. Tačiau tai — ne viskas. Tvarka vyrauja visur, pateikiant misijas žaidėjui suteikiama žūsnių papildomos informacijos ir naudingų patarimų, už tai kūrėjai prašo tik dėmesio ir pastabumo. Patogumo dėlei visi mūsų vaiduokliai apgyvendinti apleistame name, kur mes galime lankytis laisvu nuo misijų metu ir treniruoti savo pavaldinius. Čia irgi karaliauja išrikiavimas ir tvarka. Vaiduokliai pagal savo prigimtį ir paskirtį apgyvendinti jų poreikius atitinkančiose patalpose, be to, kambariuose kreida pažymėtos vietos, kur gyvens dar neišlaisvinti ir į mūsų gretas neužverbuoti vaiduokliai, tad žaidėjas visada puikiai ži-

nos, kiek ir kokių pavaldinių jam dar trūksta iki pilnos kolekcijos. Kiekvienos misijos atlikimas vertinamas taškais, kuriuos mes galime panaudoti vaiduoklių treniravimui. Baigę misiją prieš akis matysite atskaitą, kurioje aiškiai parašyta, ką doro mes nuveikėme ir kiek auksinės plazmos taškų nusipelnėme, be to, jei misija įvykdyta per duotą laiką, mūsų taškai dar padauginami. Taip žaidimas įgauna šansų ilgai ir laimingam gyvenimui kietajame diske, mat ne vienam jūsų kils noras kartoti tas pačias misijas vien tik tam, kad gavę keliolika tūkstančių auksinės plazmos vienetų išmokytumėte savo vaiduoklius rimtų triukų.

BUKI BAILIAI

Viskas labai gražu, kol neužaina noras pasidalinti savo mintimis apie NPC personažus, o tiksliau — apie jų DI. Misijų sėkmė dažniausiai priklauso būtent nuo žmonių, kuriuos mes privalome vienaip ar kitaip įtakoti. Jokių problemų, jei mes



dalyvaujam paprasčiausio gąsdinimo misijoje, *bū būūū šen bū būūū ten*, ir visi išsilaksto. Tačiau kai reikalai pakrypsta konkrečių uždavinių link, pirštų galai ima niežėti, o noras nusukti kam nors sprandą arba ištaškyti monitorių į gabaliukus tampa nenumaldomas. Įsivaizduokite situaciją, kai mūsų tikslas yra atvilioti moteriškę



Kylantis dvejetainis rodo ne litrus, o tai, kad šioje būsenoje mergaitę išgaudinti 2 kartus lengviau



į palėpę, o tuo tarpu viena vienintelė name esanti moteris užstringa ant rūsio laiptų ir nei gražioju, nei bloguoju jos iš ten neiškrapštysi. Arba tarpdury supanikavęs policininkas niekaip neapsisprendžia, ką daryti — bėgti į kiemą, ar į vidų. Skausmingiausia, kad tokių strigimų metu personažų neveikia jokie triukai, jie tiesiog blaškosi vienoje vietoje paneigdami visus „clipping'o" įstatymus. Dar blogiau tai, kad pro užvertas duris negali praeiti kiti personažai. Minutės bėga, galutinis įvertinimas mažėja, nervinė įtampa kyla, misijų metu negalima išsaugoti žaidimo, tad dažniausiai jis paprasčiausiai išjungiamas. Tiesa, po kurio laiko pyktis atlėgsta ir dažniausiai neučia vėl ir vėl pradėti žaidimą.

VAISTŲ! IR KUO DAUGIAU, TUO GERIAU!

Ghost Master bus geras tik tada, kai jam išeis bent 10 pataisų. Mat dabar jam esantis klaidų kiekis, net neminint DI, košmariškas (patingėta suorganizuoti padorų beta testą?). Dar smagiau, kad, sprendžiant iš baigiamojo žaidimo filmuko, *Sick Puppies* rimtai galvoja apie žaidimo tęsinį (įdomu, kas tai bus — papildas, ar pilnas žaidimas), tačiau joks tęsinys nepasiteisins, jei pirmoje dalyje bus palikti visi „bugai". Be to, nukrypstant nuo temos apie klaidas, bet vis dar kalbant apie žaidimo minusus, derėtų paminėti ir vieną esminį trūkumą. Vaiduoklių triukai. Juose baisiai trūksta veiksmo ir humoro, dar labiau šių dalykų stinga veikėjams, kuriuos mes gąsdiname. Viskas pavaizduota be galo strastiškai ir tvarkingai (na štai, ir tvarka ne visada teigiamas bruožas). Dėl to mes puikiai suprantame, kas ir kur vyksta, ko kiu atstumu veikia mūsų vaiduoklio kečiai, ko labiausiai bijo vienas ar kitas žmogus ir t.t. Tačiau nėra to jausmo... Pasiitenkinimo, kurį patiria kažką mirtinai



įbauginęs žmogus. Prisiminkite jausmą, kai tamsioje laiptinėje pasislėpę laukiate tuoj tuoj išeisiančios kaimynės, prisiminkite, kaip sulaikydavote kvėpavimą jai lipant laiptais, kaip staiga šokdavote ir surikdavote ABŪGABŪGABŪGA! Prisiminate? Koks pasitenkinimas užplūsta matant ir, svarbiausia, girdint iki mirties įbauginantą merginą... Tai va, tokių jausmų ir emocijų žaidime nėra, viskas sausa, tvarkinga ir statistiška. Tiesa, šį trūkumą iš dalies kompensuoja galimybė įlipti į gąsdinamo žmogaus vidų ir stebėti pasaulį jo akimis, girdint pamišusį širdies plakimą, tačiau vėlgi visą vaizdą gąsdina absoliučiai bukas, nežinantis ko nori DI. Personažas blaškosi iš kampo į kamą, tad mūsų dėmesiui dažniausiai demonstruojama siena. Nuobodu.

PARANORMALUS REIŠKINYS

Paranormaliu reiškiniu pavadinčiau vėl ir vėl atgimstantį potraukį žaisti *Ghost Master*. Jei narpliotume žaidi-

mą po siūlę, rastume krūvas klaidų ir neišbaigtų elementų, tačiau kalbant apie jo visumą reikia pripažinti, kad jis paprasčiausiai „užkabina". Šis jausmas kiek primena pirmą susidūrimą su tokiais žaidimais, kaip *The Sims* ar *Baldur's Gate*, lyg ir nieko ypatingo, tačiau be jų gyvenime kažko trūksta... Taip tęsiasi tol, kol nauja pramoga pabosta. Niekam ne paslaptis, kad kartą PERSisotinės *Simsais* ar *Balduru* eilinis statistinis pilietis vėliau jų vengs kaip velnias kryžiaus. Taip ir su *Ghost Master*, naudokite jį saikingai, siekite aukštumų ne kiekybės o kokybės, ir visai gali būti, kad su šiuo žaidimu praleisite keletą maloniausių ir įsimintiniausių žaidybinių valandų gyvenime.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPUDIS: 6,7

Sąsaja labiau primena mokyklo programą darželinukams, nei žaidimą RPG

IDOMIJAS 7,6

Žaidimą pamė be galo idomi, galvosūkiai sudėtingi, tačiau trūksta to jausmo

GRAFIKA 7,1

Panašu į *Sims*. Viskas pamešy, sterili, trūksta nuotaikos.

GARSAS 8,2

Mielos, klasikinės, pagal situaciją kintančios, tų patelių ir melodijos.

VALDYMAS 9,5

Puikiai Patogu, Registru

GALUTINIS:

Neišbaigtas, bet milžiniška potencialas, tamsūs kaimynai, laisvūs, bet gąsdinami ir patys mėsos ir kraujo skirginių būdai.

8,1



Tikras motosportas

Moto GP 2

Svetainė: www.thq.com/games/52016/

Kūrėjas: Climax

Leidėjas: THQ

Data: 2003-06-20

Žanras: lenktynės

REIKALAVIMAI SISTEMAI

PIII 600

128MB RAM

32 MB 3D spart.

"Moto GP 2 patenkins kiekvieno "tarpkojo raketos" ar simuliacijos fantazijas. Dėmesys skirtas tiek fizikos varikliui, tiek grafikai, todėl vertas pamatyti realizmo ir greičio trokštančių žaidėjų."

Mary Jane Irwin,
IGN



Jau senokai nateko sėdėti prie kompiuterinio motociklo varo, tad neup moti žaidimo pasirodymas smarkiai pradžiuo. Sėkmingai debiutavęs praėjusiais metais Moto GP susilaukė tęsinio. Tikri lenktynininkai, tikras trasos, tikras vairavimas ir garsai. Ar iš tiesų kūrėjams pavyko dar labiau patobulinti savo moti žaidimą?

REZIDENTAS

Viena iš Moto GP 2 kokybės ir, tikėtina, populiarumo paslapčių ta, kad tik pasileidus žaidimą galima savaip nusistatyti kiekvieną smulkmenėlę. Renkamės motociklą, tada jį nudažome, užsidedame savo logotipą, prideriname motociklininko aprangos spalvą prie motociklo, užsirašome ant nugaros inicialus ir taip toliau. Ką jau kalbėti apie pačio motociklo nustatymus, kuriuos galima keisti ir išsisaugoti kiekvieno važiavimo metu.

Susikonstravus motociklą, Moto GP 2 siūlo nemažai galimybių išbandyti savo kaip motociklininko jėgas. Viso turime šešis skirtingus režimus. Standartiniame Quick Race galėsime rinktis iš pirmųjų trijų čempionato trasų bei tų, kurias pavyko atrakinti režimuose Stunt arba Championship. Režimas Stunt leis jums krauti taškus atliekant triukus ar per nurodytą laiką įveikiant trasų atkarpas. Surinkti taškai atrakins kitas trasas bei 2002-ųjų Moto GP čempionato vaizdo medžiagą. Režime Time Trial galėsite palenktyniauti su laiku ir gerinti rato pravažiavimo rekordus. Paskutinis ir svarbiausias Mo-

toGP 2 režimas — Career Mode, atitinkantis 2002 MotoGP Grand Prix čempionatą.

Perėjus treniruočių režimą ir pradėjus čempionatą prieš kiekvieną trasą išvysite trumpą ir įdomų vietovės pristatymą bei glaustą lenktynių trasos istoriją. Atvykę į trasą galite įvykdyti iššūkius, už kuriuos gausite savybių taškų, pasitreniruoti trasoje, pravažiuoti kvalifikaciją ir galiausiai lenktynes. Finišavę lenktynėse trečioje ar žemesnėje pozicijoje gaunate vieną savybių tašką, antroje — du, o pirmoje — tris. Gautus savybių taškus galite panaudoti motociklo valdymo tobulinimui: pagerinti akceleraciją, didžiausią greitį, stabdymą, vairavimą posūkiuose. Tarsi koks Moto RPG :). Užbaigę visą sezoną galite dalyvauti antrame sezone tuo pačiu lenktynininku, o užbaigę visą seriją — padidinti sunkumo lygį.

Moto GP 2 — motociklų simulatorius, tad fizikai čia tenka didelis dėmesys ir vaidmuo. Patogu tai, kad galima pačiam reguliuoti simuliacijos lygį, tačiau net esant nulinei simuliacijos vertei (visiška arkada) nesitikėkite tiesiog užšokti ant motociklo ir be vargo pirmas įveikti trasą. Važiuojant nuolat rei-

Mūsų komanda — jau oficialaus MotoGP 2004 čempionato dalyvių sąraše!



kia atidžiai sekti trasą ir stengtis kuo geriau išvairuoti posūkiuose. Laimei, gyvenimą palengvina patogi ir visiškai suderinama valdymo schema. Jei nesate žaidė motociklų lenktynių žaidimų, o tik automobilių, galite pamiršti pastarųjų valdymą ir mokytis iš naujo. Valdant motociklą reikia reguliuoti ne tik posūkius ir akceleraciją/stabdymą, bet ir svorio paskirstymą bei priekinių ir galinių ratų stabdymą. Pavyzdžiui, įvažiuodami į posūkį turite stabdyti, sukti į šoną ir perkelti svorį ant galinio rato, o išvažiuodami iš posūkio — akceleruoti ir prispausti svorį ant priekinio rato. Patikėkite, po kiekvieno etapo pirštams ir rankoms reikia pertraukos.

Motociklo valdymą taip pat smarkiai lemia ir oro sąlygos. Kai trasa šlapia,

vairavimas ir motociklo guldymas tampa lengvesnis, tačiau tuo pat metu esate labiau pažeidžiamas ir bet koks neatšargus judesys gali sudaužyti motociklą. Viena vertus, tai nėra blogai, nes sudužimai sukurti tiesiog nepakartojamai (:). Vienas ar keli motociklininkai susidūrę lekia į orą, nukritę ant žemės vartosi, jų motociklai čiuožia paskui. Griuvimai filmuojami labai dinamiška kamera, tad viskas atrodo labai gyvai ir įtemptai. Vien jau dėl to verta kartais nugriūti (:).

Žaidime gražūs ne tik griuvimai. Visas *Moto GP 2* atrodo velniškai gražiai. Visi motociklai ir lenktynininkai puikiai animuoti ir sumodeliuoti. Žinoma, žaidimo metu tai nelabai krenta į akis, nes lekiamo didžiulių greičiu. Greičio pojūtis, beje, taip pat nepaprastas: akys ap-

sigauna, nes didėjant greičiui motociklininkas tolsta nuo ekrano, o vaizdas tolumoje yra tarsi siaurinamas ir „blurinamas“, stabdant motociklas staigiai priartėja prie ekrano, vos ne atsitrenkdamas į jį. Iš tiesų, tokiomis įtemptomis akimirkomis ne kartą teko išsigančius atsilošti kėdėje :).

Nors tai ir nėra taip svarbu, reikia paminėti, kad garsas nėra toks puikus, kaip kitos žaidimo dalys. Žinoma, nuolat girdime tūkstantines apskukas skaičiuojančius variklius, cypiančias padangas ir dūžtančius motociklus, tačiau jie nėra labai tikroviški. Be to, daug kam gali nepatikti ir fone skambanti neaiški roko muzika, kuri lenktynių atmosferai tikrai neprieda azarto.

Į klausimą, ar pavyko kūrėjams patobulinti pirmąjį *Moto GP* žaidimą, atsakymas yra

teigiamas. Žaidimo principas, žinoma, nepasikeitė, iš ryškių naujienų čia rasime kelias naujas trasas, atrakinamus vaizdo filmukus, patobulintą grafiką ir apgludintą fiziką. Nežinau, kaip kitiems, bet man tokių pakeitimų užtenka — juk tai sportinis žaidimas pagal tikrą čempionatą, tad didelių revoliucijų nepridarysi. Kaip bebūtų, jau galima nekantriai laukti *Moto GP 3*.

PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPŪDIS: 8,6

Plačios nustatymų galimybės, idomi, kaip jos veiks.

IDOMUMAS: 9,4

Daug trumpų režimų ir ilgą sportininko karjerą.

GRAFIKA: 9,7

Nepakartojamas greičio pojūtis ir kvepiantys dūžimai.

GARSAS: 6

Sukurti tik tiek kokybiška, kiek buvo būtina.

VALDYMAS: 9

Viską galima susiderinti pagal save, tačiau valdyti pulteliai būna geriau.

GALUTINIS:

Nors ir ne tobilas, bet gausios žaistos motociklų lenktynės.

8,9



Kas atkims komiksinių žaidimų gineybę riki? Kodėl ant mūsų svargusių galvių dreksiniai Wolverineai, Hulkai, Spidermenai ir netrukus pats Supermaninis? Kokiu nuodermiu mes padarėme, kad mus tikrai priklaidom, jau rodos, minusus personažus? O gal tai - ne braviu? Gal tai - rovenė? Išsiaiškinkim...

The Hulk
Svetainė: www.hulkgames.com
Kūrėjas: Radical Entertainment
Leidėjas: Vivendi Universal Games
Data: 2003-06-13
Žanras: veiksmo

REIKALAVIMAI SISTEMAI

PIII 700
192 MB RAM
32 MB 3D spart.

"Gėda, kad žaidimas atrodo tarsi sumestas paskubomis, kad spėtų iki sutartos datos. Tikrai galima daugiau padaryti Halko žaidimui. Nors The Hulk yra tikrai smagus, nuolatiniai pasikartojimai, trumpumas, o svarbiausia – blogos Banerio misijos neleidžia jam tapti išskirtiniu žaidimu."

John Callahan,
Homelan

NPC

Greičiausiai tai pastaruoju metu pasirodę du komiksai-žaidimai sutampa su keletu įvykių. Pirmia, tai kažkieno nuomone atgimęs visuomenės potraukis seniesiems herojams, dėl ko imtasi kurti filmus (*X-Men*, *The Hulk*, *Terminator 3* ir t.t.). Antra, tam įtakos gali turėti ir šios tokios *VU Games* nesėkmės, dėl kurių nevalingai išsivystė noras pasipelninti iš masinio susidomėjimo. Kaip ten bebūtų, norėčiau pabrėžti, kad (daugeliu atvejų) man visiškai neįdomu, kokį personažą valdyti — ar epinį 50 metų

senumo didvyrį, ar tik ką sukurtą naują. Svarbu, kad žaidimas būtų geras, tada ir personažai tampa mieli...

KOVOS NEBUS

Pradėsiu nuo to, kad tik sužinojęs apie beveik tuo pat metu pasirodysiančius žaidimus *X-Men* bei *Hulk*, tikėjausi, jog jie ims aršiai konkuruoti. Tačiau pretekstą konkurencijai suteikia tik tai, kad abu žaidimai kurti remiantis komiksu, o panašumas tik tas, kad abu pasirodo kartu su kino juostomis. Viskas. Kol didžiai gerbiamas *Wolverine* naudoja slaptumą, gudrumą ir savo jusles, Hulk'as nesismulkina, ir paprasčiausiai sugriaua absoliučiai viską, kas stovi jo kelyje į tikslą. Tiesa, žaidime *The Hulk* yra keletas *stealth* tipo misijų, kurių me-

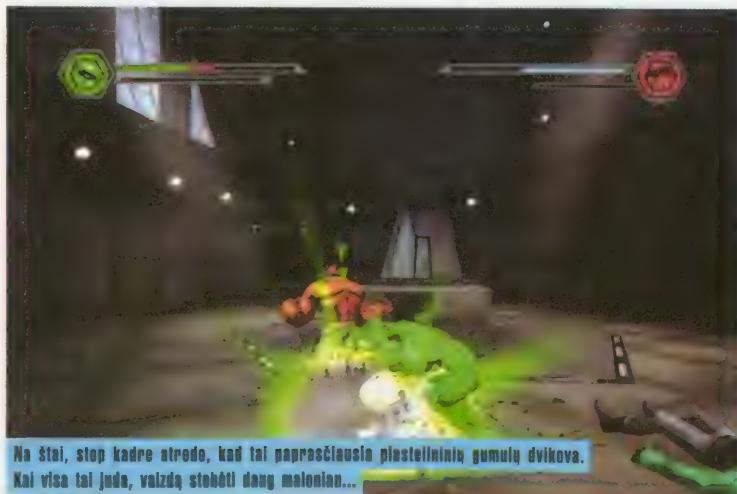
tu mes valdome bejęgi daktariūkštį. Taip, šios misijos veikia kaip vaistas nuo monotoniškos, kuri, be abejo, atsiranda, tačiau antra vertus jos nėra tokios prasmingos, sudėtingos ar reikalingos, kaip galėjo pasirodyti kūrėjams.

PAPILDAS (NE MAISTO)

Žaidimo ryšiai su kino juosta — daugiau nei draugiški. Tiesa, dabar jau madinga ne akla kino juostos kopija, bet lyg ir papildas jai, perpinant abiejų sudedamųjų elementus. Žaisdami *The Hulk* jūs atrakinsite ištisus puikių kadru iš filmo ar žaidimo kūrimo istorijos bei keletą pasakojimų apie filmo ir žaidimo kūrėjų bendradarbiavimą. Kadrai ištis įdomūs, gerai pristatyti ir verti dėmesio. Antra vertus, žaidžiant tokio tipo žaidimą (labiausiai šis sakinytis aktualus EA *Lord of the Rings* (konsolinis daiktas), ir „Atari“ *Enter the Matrix*) visada pagalvoji, ar jis vienas vertas sumokėtų pinigų, juk jei tai papildas, tai turėtų būti parduodamas kartu su filmu... Na, bet yra kaip yra.

SKIP

Hulko priešai kažkam bus jau pažįstami, mat tai — tie patys komiksų herojai, vadinami keistais vardais, apibūdinančiais jų būdą ar kažką panašaus. Sutiksime ir kumščius suremsime su tokiais niekšais, kaip *Madman*, *Flux*, *Half-Life*, *Ravage* ir t.t. Žodžiu, iš siužeto nesitiekite absoliučiai nieko peržengiančio komiksinių balionėlių ribas. Tačiau žaisdami *The Hulk* daugelis į siužetą net nekreips dėmesio, skubėdami klapsės pelės mygtuką, ir viena vertus nieko neparas, nes viskas žaidime aišku ir be pašalinių kalbų, antra vertus istoriją pristatančios, ant žaidimo variklio „besisukančios“ animacijos scenos ištis gražios ir įdomios. Beje, žemi reikalavi-



Na štai, stop kadre atrodo, kad tai paprasčiausia plastelininių gumulų dvikova. Kai visa tai juda, valzda stobėti daug maloniau...



Ku hol Hulk'o šukosena galėjo būti kiek šmeiškėškesnė...

mai žaidimo kuriamo komikso motyvais siužetui gali būti dar viena priežastis, kodėl jų pastaruoju metu tiek daug privedo...

ESMĖ

Taigi nutylint apie *stealth* misijų buvimą žaidime, iš karto griebiam jauti už ragų. Nei kūrėjai, nei leidėjai neslepia, žaidimo esmė — griauti ir niokoti, tam mums duodamas vienas vienintelis žalias vaikinai bei skurdus jo smūgių arsenas. Naikinamų objektų įvairovė ir stulbina, ir nuvilia. Žaidime mes galim griauti kone visą mus supančią aplinką, na, bent jau taip atrodo iš pirmo žvilgsnio, tačiau pažūrėjus įdėmiau, mes galime griauti tik tai, ką numatė kūrėjai. Mums nubrėžiamos aiškos ribos, ir absoliutaus destruktivizmo, deja, nesulauksite, tačiau pasidžiaugti yra ku. Pirmia, kūrėjai nekelia pasūlydami mums *cell-shading* grafiką, ir nors reklaminuose klipukuose Hulk'as atrodė skurdokai, žaidime jis atrodo jėgiškai. Viskas aplink grūna ir dūžta į šipulius, garso efektai tą pojūtį stiprina bent 10 kartų ir pirmosios akimirkos su žaidimu užima kvapą. Be to, Hulk'as, nors ir bukas veikėjas (nesumaišykite, daktaras Briusas Baneris — genijus, bet transformacija neigiamai paveikia jo smegenis), turi vieną savybę, būdingą jau pirmiesiems mąstantiems mūsų protėviams. Hulk'as žino, kad paėmęs daiktą jis gali juo naudotis kaip vėždu, arba dar geriau — paleisti jį į savo priešą, ir gal net praskelti galvą... Žodžiu, Hulk'as noriai stveria vamzdžius, tankų dalis, priešų pėstininkus ir naudodamasis jais kaip ginklų skinasi sau kelią. Wolverineas taip negalėjo. Pakeliamų objektų kiekis išties nemažas, be to jis nori nenori praplečia judesio arsenalą.

Pažiūrėjus į Hulk'ą iškart paašškėja lietuviško posakio „žaliūkas“ prasmė. Akivaizdu, kažkas iš mūsų bočių neižengiamose Lietuvos giriose matė šėlstantį Milžiną Halką, ir nuo to laiko visi dideli ir pliki buvo praminti žaliūkiais. Hulk'ui neegzistuoja jokia derybų politika, joks bandymas tartis, jei jis jau nusibrėžė tikslą, tai laikykitis, eis kiaurai viską... Na, beveik viską, nes kūrėjų nuomone violetinės betoninės sienos tvirtesnės už pilkas. Ką bekalbėčiau, šėlti valdant Hulk'ą išties smagu, na, bent jau kokios 15 misijų žavi ir laiko žaidėją tvirtais gniaužtais. Žaidime misijų per 30, todėl nenuostabu, kad daugelis mano pažįstamų, susidūrę su paskutinio boso galvosūkiu (valdant *banerį* reikia prasmukti pro porą apsauginių), metė, o po poros dienų išvis pamiršo apie tokio žaidimo, kaip *The Hulk*, egzistavimą. Antra, nors misijų kiekis žaidime ir nemažas, jos įveikiamos maždaug per parą. Bandyti žaisti sunkesniame lygyje? Nea, ačiū, jau ir po vieno karto viso to bėm bam bum — per akis.

Tiesa, žaidime yra keletas papildomų režimų, kuriuos įveikus atrakinami kiti sudėtingumo lygiai, kodai, filmukai ir t.t. Dar girdėjau gandą, kad filme yra paslėptas kodas, kurį atradęs žiūrovas galės suvesti žaidime ir atrakinti naują personažą ir galbūt dar kelis naujus lygius. Tačiau gandai gandai, o pats žaidimas per trumpas, kad ir kaip bebartytum.

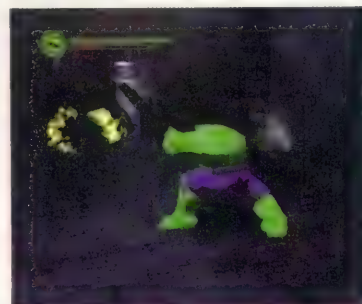
PELES ATIDUOKIT KATINAMS

Nes kol valdysite milžiną, jums jų nereikės. Na, nebent klaidžiojant po menu. Visas žaidimas valdomas tik klaviatūra (aka mygtukynu). Mus sekioja išties puikiai judanti kamera, tad su vaizdu problemų nėra, nors galimybė reguliuoti kameros padėtį irgi būtų visai nie-

ko. O su Hulko judesiais tai prasti porieriai. Kažkodėl jis bėgioja tik keturiomis kryptimis, o sąvoka *įstrižai* jam neegzistuoja. Tačiau tai — tik šiaip nemaloni detalė, antra vertus, kam eiti įstrižai, jei panaudojus kumščius visada galima eiti nosies tiesumu. Tiesa, daktaras Baneris, būdamas ramios būsenos ir sveiko proto, kumščių nenaudoja...

ECH... KAD TAIP JUOS SUKERGUS

Jaučiu, kad apie *The Hulk*, galėčiau kalbėti dar ilgai ir privardinčiau krūvas tiek teigiamų, tiek neigiamų žaidimo bruožų. Tiesiog manau, kad iš to, kas jau parašyta, jūs, brangūs skaitytojai, išspūdjau susidarėte. Pabaigai tiesiog norėjęsi pasvajoti apie žaidimą, kuris gautųsi, jei Hulkas ir Wolverineas gyventų kartu, o po devynių mėnesių juos aplankytų gandas ir atneštų naują žaidimą, tebūnie paremtą komiksais, tačiau paveldėjusi puikią *The Hulk* grafiką, modelių animaciją, garą, muziką bei griaušančią jėgą ir *Wolverine* judesio kolekciją, valdymo schemą, siužeto liniją ir puikų jos pateikimą. Ko gero gautųsi labai smagus žaisliukas.



PCK vertinimas

PIRMAS ĮSPUDIS: 8,7

Daug žadantis ir gražus žaidimo pristatymas

GRAFIKA: 8,7

Puikiai išnaudotas *cell-shading* galimybės. Žaidimas akiai mielas akiai

MUZIKA: 9,2

Kaip priklauso...

GARSAS: 9,0

Tas traukiančias kaukolių smūgių kumščio garsas. Baneris garsina patį Enkas Baną

SILUZETAS: 6

Viską galima susidėrėti pagal save, tačiau vidų patalpa būtų geriau

GALUTINIS:

Ta, kas padaryta, padaryta, tikrai kruopščiai ir kokybiškai (komplementai Radical), tačiau, deja, daug kas nepadaryta. Gal *The Hulk 2*?

7,2



Planescape Tormment

Kurėjas: *Black Isle Studios*

Leidėjas: *Interplay Prod. Inc.*

Data: 1999 lapkričio 16

Žanras: RPG

NPC

Devyniasdešimtųjų pabaiga kompanijai *Interplay* buvo sunki, bet vaisinga. Po įtemptų ir žiaurių kovų dėl GURPS licencijos, kompanija vis tik sugebėjo beveik be atidėlyjimų išleisti savo superhitą *Fallout*. Sėkminga realizacija, rodos, turėjo pakreipti reikalus kita lin-

kme, tačiau bėdos nenustojo persekioti *Interplay*, mat ją paliko vyriausias *Fallout* dizaineris Timas Keinas bei keletas jo aplinkos žmonių (jie įkūrė *Troika Games*). Kaip ten bebūtų, *Interplay* sugebėjo išleisti ir *Fallout* tęsinį (kalbama, kad Keinas dar prieš palikdamas *Interplay* sudėję į šį žaidimą daug savo jėgų), o dar po mėnesio parduotuvių lentynose pasirodė ir *Baldur's Gate*. Taip, tai buvo ištis sunkiu laikotarpiu pagimdyti, tačiau labai įsimintini žaidimai. Ir nors dauguma jūsų yra girdėję apie aukščiau vardintus žaidimus, dar vienas tuomet pasirodęs puikus *Inter-*

play projektas nėra taip žinomas, kaip *Fallout* ar *Baldur's Gate*. Tai — *Planescape Tormment* (toliau — PT), žaidimas, kurtas keletą metų, per kuriuos pasikeitė nemažai kūrėjų komandos darbuotojų. Vis atidėliojama PT išleidimo data vertė tikėtis blogiausio, kad žaidimas išvis niekada nebeišeis, tačiau visos abejonės išsisklaidė 1999-ųjų lapkritį, kai PT galų gale pasiekė parduotuvių lentynas.

Planescape Tormment labiausiai žavi savo savitumu ir savotišku keistumu, kuris išvaiko įprastą BG serijos žaidimų palydovą nuobodulį. Nepaisant to, kad PT sukasi ant BG variklio, bei pagrįstas tuo pačiu D&D taisyklių rinkiniu, *Planescape* sugeba išlaikyti žaidėją prie monitoriaus daug ilgiau, nei galima tikėtis.

Veiksmas prasideda Sigilio mieste (dar vadinamame Dūrų Miestu), kur mūsų herojus *Nameles One* (bevardis) pabunda, tiksliau, prisikelia iš mirusių, ir, žinoma, nė velnio apie save neprisimena. Čia pat pabudimo vietoje sutinkame ir ekstravagantišką mūsų kelionių palydovą, skraidančią kaukolę Mortę, kuri ir atliks supažindinimo su žaidimo aplinka misiją. Nuo pat pirmųjų žaidimo akimirų mums iškeliamas pagrindinis kvestas: išsiaiškinti, kas mes esame, ir kokią velnią mes turime nuveikti Sigilyje bei šiame pasaulyje apskritai. Nežinau, ar rašant šį tekstą verta gilintis į patį žaidimo siužetą, mat iš esmės jis primena kelių tomų *fantasy* kūrinį, kuriame pasakojami keleto veikėjų nuotyčiai. Be to, priklausomai nuo mūsų



poelgių bei pasirinkimų, siužetas kis, suformuodamas mieliausią aplinką kiekvienam žaidėjui atskirai.

Reiktų paminėti, kad nors pagrindinis žaidimo veiksmas vystosi Sigilyje bei jo apylinkėse, žaidimas vien tuo neapsiriboja. Žaidžiant *Planescape* herojai nuolat tauškia apie kažkokius matmenis, egzistuojančius lygiagrečiai su mūsų pasauliu, o Sigilio miestą vadina Durų miestu, todėl, kad jame tie lygmenys kažkaip susipina. Taigi keliaudami mies-

sių buvimas viename mieste, be jokios abejonės, garantuoja ir daugelio religijų bei filosofijų egzistavimą. Tai — dar vienas smagus PT aspektas, mat neretai tenka išnagrinėti kokios religijos ar filosofijos esmę, kad įvykdytum konkrečią užduotį. Iš pradžių mūsų bevardis nepriklauso jokiai religijai ar filosofijai, tačiau laikui bėgant mes privalėsime įstoti į kai kurias sekas, dalyvauti jų tarpusavio vaiduose ir spręsti gan painias politines problemas. Svarbiausia —

gai nesimatėm“. Žaidėjui automatiškai pasiūlomi keli atsakymų variantai, tad neretai teks pamąstyti, ką kalbat, kad iš sūtiko pašnekovo ištrauktumėte kuo daugiau informacijos. Iš pradžių visa tai primena tradicinį vėnesuolietiško serialo epizodą apie amneziją, tačiau ilgainiui išaiškėja kai kas daugiau. Pasirodo, kad Sigilyje mes spėjome prisišiuoklinti kaip priklausome, tad priešų ir apgavikų, bandančių pasinaudoti mūsų atminties duobėmis, sutiksime daugiau nei draugų. Stebina ir kai kurių NPC pastebėjimai apie mūsų buvusius bendražygius arba apie tai, kad iki šiol mes mirėm gerus porą šimtų kartų... Galų gale viskas suveliama taip, kad viskas, ką, rodėsi, mes jau išsiaiškinom, sumaišoma ir paneigiama. Absoliuti nežinia ir dezorientacija, tai ir yra *Planescape* vinis ir mįslė, kurią, patikėkite, labai malonu narplioti.

Dar viena maloni staigmena laukia mūsų personažo jam mirus. Mūsų bevardis vaikiną nemiršta, tad kritęs mūsų lauke jis iškart. pabunda senoj geroj lavoninėj, kur jo jau laukia buvę bendražygiai. Mirdamas personažas nepranda nei patirties taškų, nei daiktų, tad vieninteliai nuostoliai, kuriuos reikia kompensuoti — tai dar kartą nueiti jau kartą nueitą kelią ir apginti savo savigarbą po vieną sutraiskant savo žudikus. Mirus vienam iš bendrakeleivių, problemų dar mažiau, nes mūsų personažas turi nepamainomą galią prikelinėti mirusius. Paprasta? Be jokios abejonės, paprasta, juk sakiau, kad tai — pats draugiškiausias BG tipo žaidimas :-).

Gal kam kilo klausimas, kokiai kovotojų klasei priklauso mūsų bevardis? Ogi jokiai. Tradiciškai prieš pradėdami žaisti jūs galite išnaudoti keletą taškų savo charakteristikų tobulinimui, būtent šiuo metu jūs preliminariai suformuojate savo žaidimo stilių. Panaudoję daugiau taškų išvaizdai, galėsite sužavėti praeivius, kurie mielai jums padės daugelyje situacijų, kad tik galėtų dar bent akies krašteliumi jus pasigrožėti. Išleidę didesnę dalį taškų išminčiai, jūs savotiškai pasirenkate mago kelią, be to, turint



tu ne kartą būsite nustebinti nei iš šio, nei iš to atsivėrusiais portalais, kurie atvers jums kelią į kitus lygmenis. Neliksime abejingi ir sutiktų būtybių kiekiui. Kadangi Sigilyje persipina keliolika matmenų, visiškai natūralu, kad jo gatvėse vaikiojasi šutvės skirtingų hm... būtybių. Visa laimė, kad agresyviausi jų yra šiaip eiliniai pašlemėkai, kuriuos be didesnio vargo galėsite smaugti net plikomis rankomis (beje, dažniausiai už tai niekas nebaudžia: paleidai žarnas kokiai trijulei banditų, susirinkai jų daiktus ir patraukei savais keliais. Kitaip tariant, Sigilis puikus tuo, kad niekas nelingęs kišti nosies kur nereikia, tad žaidėjui atšišamos rankos ir suteikiama judėjimo bei pasirinkimo laisvė). Net ir patys baisiausi monstrai sutikti gatvėje nekels prieš jus rankos, nebent jiems įkyrėtumėte su savo klausimais, kurių jums tikrai iškils. Visai kita kalba su piliečiais, egzistuojančiais po miestu, už miesto ar kitame matmenyje. Ten visų pirma į papilvę iki pat kriaunų suvaromas peilis, o tada jau kalbama. Daugelio ra-

skaityti viską, kas rašoma dialogų languose, nes priešingu atveju įstoję į kokią organizaciją, galite būti nustebinti prieš pat jūsų nosį užtrenkiamomis durimis, kurios lig šiol buvo jums atviros.

Šiaip nupasakot visą kelionių lygmenimis sistemą ir esmę gan painu, tačiau žaidimo metu žaidėjui tai išaiškinama labai paprastai ir populiariai, taip, kad suprastų visi norintys. Tiesą pasakius, PT daug draugiškesnis naujokams, nei naujesni BG ar *Icwind Dale* serijos žaidimai. Kiekvieną kartą radęs naują daiktą, žaidėjas gali paskaityti apie jo paskirtį, nemažai sutiktų NPC taip pat padeda orientuotis žaidimų erdvėje bei žaidimo taisyklėse, kas yra labai svarbu (ypač žanro naujokams).

Dabar apie esminį žaidimo perliuką, siužeto vingius. Grįžkime į pradžią, mes pabudome lavoninėj, nieko neprisimename ir leidžiamės aiškintis, kame reikalas. Nekalbant apie tai, kad savo lėkštais juokeliais mus nuolat erzina skraidanti kaukolė, daugelis praeivių mus pasitinka žodžiais „sveikas gyvas, il-





daugiau išminties taškų atsiranda tikimybė, kad kalbant bus pateikiama daugiau ir protingesnių dialogo variantų, sparčiau grįžinės jūsų atmintis. Be abejo, daugeliui jaunesnių žaidėjų knietės išleisti kuo daugiau taškų jėgai. Ką gi, tai irgi pasiteisina, daugelis veikėjų, perspėti apie tai, kaip mes mėgstame laužyti sprandus ir išsukinėti galūnes, darosi tokie sukalbami ir švelnūs, kad nors prie žaizdos dėk... Paskirsčius charakteristikos taškus — vėl šurpizmas, mums neleidžia pasirinkti klasės, žaidimui nuspėjant, kad visą taškų atsargą mes sukišome į išmintį. Žaidimą pradedame kaip žemos klasės kovotojai ir taškas. Jokios magijos, jokių vagystės ar sėlinimo įgūdžių, tiesiog slapinėjame po lavoninę ir dalinam antausius zombiams. Situacija pakinta išėjus iš lavoninės: mieste atlaikę keletą išbandymų ar susimokėję šokių tokią sumelę grynais, mes bet kuriuo metu galime pasirinkti pageidaujamą klasę. Galime būti vagys, šventikai, magai arba kariai. Pasirinkę naują klasę, prarandame senosios įgūdžius, o patirties taškus kaupiame į naujosios klasės kapšą. Kai suprantame, kad klydome pasirinkdami, pavyzdžiui, vagies klasę, galime pasirinkti buvusią kario arba naują klasę. Smažiausia tai, kad pasirinkę senąją klasę, atgausite visus įgūdžius bei surinktus patirties taškus. Taigi šokinėjimas per klases nėra skausmingas dalykas, tačiau tokiu atveju tobulais vieno reikalo žinovais tikrai netapsite.

Visai kitas reikalas — mūsų kompanjonai. Partnerių atranka — labai svarbus ir painus žaidimo elementas, mat priklausomai nuo to, kokie individai vaikšto pasukui mus, vienų ar kitų pastatų durys atveria arba užsiveria, vienų ar kitų NPC burnos pradeda pliupti arba užsičiaupia amžiams. *Morte* — naudingas, nors ir įkryus veikėjas, jo aš neatsisakyčiau, tačiau kitos būtybės reikalauja griežtos atrankos, gerai pagalvokite prieš priimdami į kompaniją visiškų niekšus arba šventais. Geriausi partneriai yra neutralaus požiūrio personažai, kurie ilgainiui pasaulėžiūrą adaptuoja pagal mūsų pagrin-

dinį personažą. Visokie maniakai, palikantys tvarką arba netvarką, bus amžina rakštis jūsų eee... klajonėse. Tiesa, dar kalbant apie *Morte*... Nors žaidimo metu jūs ir būsite įspėtas nesusitikėti juo, atsisakyti tokio „fainulkos“ ištis sunku. Viena iš žaviausių kaukolėno savybių — tai nuolatinis plūdymasis. Jei kalbant su NPC jis ant jūsų „užvažiuos“ bandydamas jus pratraukti per dantį, *Morte* tuoj pat įsikiš ir pasiųs nepraustą burną pašnekovą labai toli ir labai aukštai, antra vertus, kovos metu, panaudojus jo savybę „insult“, jis pasiūnčia visus kautynių dalyvius, po ko šie stengiasi užvažiuoti skrandinčiai kaukolei į dantis (kurie, tiesą pasakius, ir yra vienintelis *Morte* ginklas). Kol visi niekšai bando nuskriausti kauko-

aukštą detalumo lygį ir neblogą animaciją. Žaidimo išvaizda ištis nepriekaištinga net ir šiandien, tiesa, vaizdas lengvai paplaukęs ir trūksta to „švarumo“, tačiau gyventi galima. PT draugiškas tiek „Win9x“, tiek „Win2K“ operacinėms sistemoms. Keliolikos alternatyvių kelių pasirinkimas garantuoja, kad žaidimas gali būti pereitas keletą kartų patiriant visiškai skirtingus įspūdžius. Dar nebandžiusiems RPG žaidimų, *Planescape* taps puikiu žanro pradžiamokslu. O svarbiausia — tai vidinė žaidimo charizma, mūsų painumas, valdymo paprastumas, sužeto vingiai, skirtingi personažai, jokio nuobodulio ar tempimo. Žodžiu, PT sutelpa daugelis dalykų, kurių taip trūksta naujuose *Black Isle* kūriniuose.



lę, kitiems mūsų personažams atsiranda daugiau erdvės vieno kito šlykštesnio užkeikimo paspėdimui.

PT valdymas — tai supaprastinta *Baldur's Gate* valdymo schema, tad BG gerbėjai iškart supras, kas ir kaip, o naujokai dar neišėję iš lavoninės jau žinos kone visas valdymo subtilybes. Tiesa, nors žaidimas ir vyksta realiu laiku, visi veiksmai atliekami taip, tarsi kažkur už ekrano būtų mėtomi kauliukai, skirtingo lygio užkeikimai kurpiami tam tikrą laiko tarpą, žodžiu, viskas kaip priklauso. Kad žaidėjams būtų paprasčiau, egzistuoja ir daugeliui pažįstama pauzės sistema. Žaidėjas bet kurlą akimirklą gali sustabdyti žaidimą ir atiduoti pageidaujamus įsakymus.

Galų gale tenka baigti savo pasakojamą keletu žodžiu, kodėl, mano nuomone, *Planescape Torment* net ir po keverių metų gyvavimo vertas dėmesio. Taigi visų pirma tai, kad žaidime sukasi *Baldur's Gate* varikluokas, garantuoja net ir mūsų dienoms pakenčiamą grafiką, gan

PCK vertinimas

PIRMAS ISPŪDIS: 9,1

Puikūs įvaidos žaidimas. Nuo pat pirmosios minutės atrodo, kad jau žaidi, nors vis dar krapštais po „tutorial“.

GRAFIKA: 9,5

Net ir šiandien atrodo puikiai.

MUZIKA: 8,9

Meloni foninė muzika.

GARSAS: 8,7

Puikūs įgarsinimai. Beje, garsų efektai tylia arba garsia judant apie juos skleidžianti objekta.

SUŽETAS: 10

Puikūs sužetetas. Puiki istorija, verta, kad būtų perkelta į knypą.

GALUTINIS:

Puikūs klasikinės žaidimo vertas to, kad ir žaidime net ir po keleto metų. Kadangi tai gali būti, mat, alternatyviu būdu ir papildomu kvestu, tankus ištis pribloškiantis.

9,2

EXPERT CLUB



Ghost
Master

Vaiduoklin

išlaisvinimas - 62 psl.



MAFIA - 66 psl.



Ghost Master

VAIDUOKLIŲ IŠLAISVINIMAS

1. HAUNTING 101

Air Witch (Pimas aukštas, prie vonios) pasakys jums, kad ji yra užstrigusi „elektriniame šluotkotyje“ t.y. dulkių siurblyje.

Jūs negalite paveikti dulkių siurblio tiesiogiai.

Metodas: Padėkite elektrinės traukos turinčią dvasią ant priešais esančių elektrinių prietaisų ir panaudokite galią, gadinančią elektrinius prietaisus.

Strategija: Cogjammer, kurį jūs turite nuo žaidimo pradžios, labai tinka šioje vietoje. Panaudokite jo Wild & Crazy burta.

lią — charm. Panaudokite įsakymus, kad Lucky naudotų tik charm burta, kai priešais žaisti vienas iš berniukų. Taip pat galima paprasčiausiai į kambarį pakviesti dar vieną elektrinį vaiduoklį ir liepti jiems pakratyti elektrines grandines. Čia turėtų tikti Static ir Sparkstorm.

Teroro Akys (Stiklinė pirmajame aukšte)

Metodas: jums reikia dvasios, turinčios labai aukšto garso skleidimo galią.

Strategija: Padėkite Aether už lango ir nustatykite ją „sukrečiančiai dainai“. Palaukite ir mėgaukitės rezultatais.

Vendelis (Kambaryje, esančiame viršutiniame aukšte)

Brolijos lyderis, Tedas Geiblas, buvo paruošęs keletą triukų Vendeliui, kurie priverstė jį nusižudyti. Todėl Wendelis norėtų „paspirginti“ Teda Geiblą.

Strategija: Tedas Geiblas labai bijo ugnies, tačiau kol kas ugnies turinčios dvasios galių jūs neturite.

2. WEIRD SEANCE

Lucky („Pinbolo“ aparatas pirmame aukšte)

Metodas: Turite priversti žaidžiančiuosius žaisti sėkmingiau. Jei jie pradės laiminėti, kamuoliukas išmuš Lucky iš aparato.

Strategija: Pati Lucky turi reikiamą ga-



3. THE CALAMITYVILLE HORROR

Svarbu!!! Jums galbūt ir nepasisieks išlaisvinti visų trijų dvasių iškart, tačiau, kad pataigtumėte lygį jums reikia išlaisvinti bent dvi dvasias.

Maxine Factor (Viršutiniame aukšte, tamsiajame kambaryje)

Metodas: Maxine Factor nori išbandyti savo produktus su kuria nors name esančia moterimi.

Metodas: Kadangi kambario, kuriame yra Maxine, durys yra užkaltos, žmonės šiaip sau į šį kambarį neužeis. Jūs turite suintriguoti juos eiti būtent į tą kambarį.

Strategija: Pati Maxine turi intrigavimo galią. Paleiskite savo galias būtent tada, kai viena iš moterų bus tame pačiame aukšte. Tai privers ją ateiti į kambarį.

Arclight (Rūsų už sienos)

Metodas: Jūs turite sukelti žemės drebėjimą.

Strategija: Pasinaudokite Akmeninės Sienos ir jo drebėjimo galios sugebėjimais. Toliau jau pats Arclight susitvarkys.

Static (Stogas, kamins ir antena) *

Metodas: Jūs turite įstumti, įtrypti ir įtraukti kaulus pro kamina. Tai dviejų etapų darbas.

Strategija: Iš pradžių pasinaudokite Akmens Sienos drebėjimo galią, kol dar Static yra užstrigęs kamine, o po to panaudokite telekinetinės galią (Kinesis su Boo arba TK Storm su Whirlweird) prie židinio, kuris yra kambaryje su pianinu.



4. SUMMONERS NOT INCLUDED

Moonscream (Rūsyje, kuris yra neuždengtas)

Strategija: Kad mirtingieji galėtų pamatyti Moonscream, jie turi ateiti į rūšį. Jiems atėjus panaudokite Moonscream šurpaušio šurpaušio galią.

Whisperwind (Dreamcatcher koridoriuje)

Metodas: Lengviausias būdas išlaisvinti Whisperwind yra Dreamcatcher sunaikinimas.

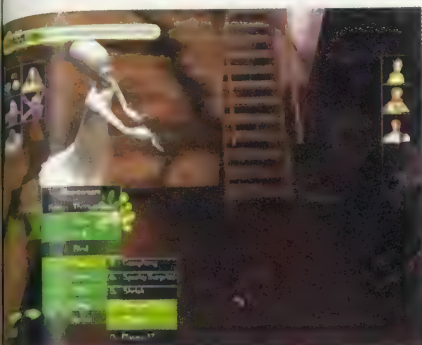
Strategija: Pasinaudokite šurpaušio Aether daina. Tik tiek.

Raindancer (Tualetas)

Kadangi Raindancer užstrigo tualete, paprasčiausias būdas jį išlaisvinti — nuleisti tualetą vandenį.

Strategija: Pasinaudokite Akmens Sienos

nos drebėjimo sugebėjimais, kad nukratytumėte bičių avilį ant žemės, ir tualetas liktų atviras naudojimui.



5. DEADFELLAS

Fingers (Prie pianino, priešais kazino)

Metodas: Jūs privalote padaryti taip, kad tam tikrą melodiją švilpaujantis žmogus praeitų pro kambarį, kuriame yra *Fingers*. Nepamirškite, kad šiame lygyje yra keletas švilpaujančių žmonių, tačiau tik vienas jų švilpauja tą melodiją, kurios jums reikia.

Strategija: Tinkamiausias žmogus — virėjas. Jis nuolat švilpauja sau po nosimi...

Knuckles (Kazino, už krupjė)

Metodas: Jūs turite padaryti taip, kad krupjė Edis ilgą laiką pralaimintų visiems atėjusiems žaisti.

Strategija: Prieš Edį labiausiai tinka *Jinx* ir jo galios. Taip pat galima panaudoti *luckstorm* ant Edžio ir jo oponento. Tai sukeičia sėkmės efektą.

Flash Jordan (Dono miegamasis)

Metodas: Jums reikalinga dvasia, galinti tiesiogiai ar netiesiogiai paveikti urną, kurioje kali *Flash*.

Strategija: Galimi du būdai: 1. Panaudokite *Wavemaster Hailstorm* galią (aišku, jei jau esate šią dvasią išlaisvinę). Tai turėtų iškart sudaužyti urną. 2. Panaudokite *Tremor* galią. Jūs galite netgi sujungti *Stonewall* ir *Fingers* dvasių jėgas.

Wavemaster (Korpuso apačioje prie variklio)

Metodas: Jūs turite priversti mirtinguosius patikrinti triumo pompą, kadangi jokia dvasia negali jos paveikti tiesiogiai.

Strategija: Panaudokite elektrinių galių turinčią dvasią (*Cogjammer*), kuri sugadintų triume esančią saugiklių dėžę. Žmonės turės ateiti patikrinti ją. Be to, triume panaudokite *Raindancer* potvynio ar lietaus galią. Atėję žmonės pamatys daugybę vandens ir turės patikrinti triumo pompą.



6. THE UNUSUAL SUSPECTS

Electrospasm (Rūsų, kambarys už laiptų)

Metodas: Jums reikia elektrinių galių turinčios dvasios, kuri sugadintų elektros kėdę ir kambarįje esantį jungiklį.

Strategija: Jūs turėtumėte panaudoti *Cogjammer* ir jo galias, kad sugadintumėte jungiklį, visa kita turėtų įvykti automatiškai.

Blue Murder (Rūsijoje, priešais įrodymų kambarį)

Metodas: Jūs turite sulaukti, kol prasikaltęs policininkas išsидуos.

Strategija: Nesąžiningas policininkas yra detektyvas *Norman Franz*. Jis kelis syk bandė ateiti į įrodymų kambarį, tačiau jam sutrukdė kambarį saugojęs policininkas. Jūs turite bet kokią būdą išgąsdinti duris saugantį vyrą. *Franz* pasirodys įrodymų kambarįje norėdamas pasivogti kelis įkalčius. Jam įėjus panaudokite *Terrorreys* dvasios *Intrigue* arba *Blue Murder Obsession* galią.

Banzai (Augalas priimamajame)

Iš tiesų, tai slapta būdas anksti gauti *Banzai*. Paprastai jūs galėsite gauti jį vėliau *Ghostbrakers* lygyje, tačiau čia daug lengviau.

Strategija: Prižiškite *Stonewall* prie augalo priimamajame ir *Banzai* po kelių akimirkų pasirodys ir prisijungs prie jūsų.



7. FACEPACKS & BROOMSTICKS

Firetail (Apsaugos ratas rūsijoje)

Metodas: Jūs turite užbaigti apsaugos ratą.

Strategija: Jums reikia užpildyti dvasiomis tris likusius daiktus, kad užbaigtumėte apsaugos ratą ne raganoms, bet sau. Tai bus tik laikina, ir netrukus išsisklaidys, tačiau *Firetail* prisijungs prie jūsų. Taip pat užtenka tiesiog susieti *Raindancer* su vandens grandinėmis ir panaudojus *Rain* užgesinti ugnį.

Hogwash (Moliūge, sode)

Metodas: Jums reikia grandinės, su kuria *Hogwash* gali prisirišti. Reikia, kad ji

būtų verandoje kartu su juo. Turite kelias galimybes.

Strategija: kažkur aplink vaikšto vyrukas su ausinėmis. Įviliokite (ar išgąsdinkite) jį į verandą, kad išlaisvintumėte *Hogwash*. Taip pat galite pasinaudoti dvasia, sugebančia daryti nežemiškas dovanas (*Tricia*) ir tikėtis, kad žmonės atneš dovaną į verandą. Iš tiesų jums tereikia, kad kas nors elektrinio patektų į verandą. Jei sujungsite kitą elektrinį vaiduoklį su kažkuo kambarįje ir liepsite naudoti *surge*, bet ką kambarįje „elektrifikuosite“. Netrukus po to mirtingieji turės statinį lauką ir veiks kaip elektrinės grandinės. Reikia tik juos nubauginti į verandą.

Tricia (Viršuje, tualetų veidrodyje)

Metodas: Jūs privalote atvesti į vonią ką nors su šukuosena, panašia į *Tricia*.

Strategija: Jūs turite atvesti *Blair Whelchel*, kadangi jos šukuosena panaši į *Tricia*. Turite panaudoti vandens dvasią apatiniam tualetui ir sukelti ten liūtį. Automatiškai visi bus priversti eiti į viršutinį tualetą.



8. POULTRYGEIST

Hardboiled (Susietas su mergina)

Strategija: Vienintelis nemalonusas šiame lygyje atsitinka tada, kai *Oracle* ir *Ghostbreaker* ateina į namus, kadangi jie abu yra pavojingi jūsų dvasioms kaip ir *Hardboiled*. Jei jie nusigaus iki *Hardboiled*, misiją pralaimėsite. Štai patarimas: *Oracle* bijo kraujo. Prisiminkite, kad panaudoję *Hardboiled* atskleisite jį *Oracle* ir rizikuosite jį prarasti bei pralaimėti misiją. Aukšti garsai (*Cacophony*) taip pat galingai veikia *Oracle*.

Nusiuntę tokį vaiduoklį, kaip *Clatterclaws*, šalia telefono galite neleisti žmonėms paskambinti *Oracle*, tačiau *Ghostbraker* vis tiek pasirodys name.

9. THE BLAIR WISP PROJECT

Sparkle (Stovykla pietuose)

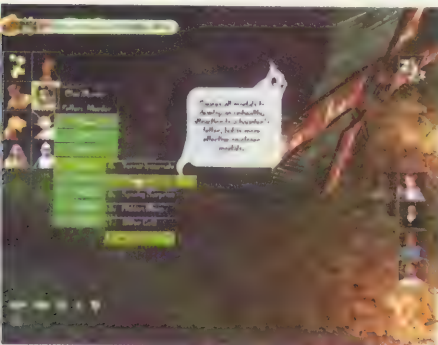
Metodas: Turite surasti būdą, kaip užkurti ugnį.

Strategija: Jūs turėtumėte prižiūrėti dvasias su *Ice Breath* prie lokių spastų, esančių pietryčiuose. Dėl to pakankamai atšals oras ir žmonės bus priversti užsikurti ugnį.

Blair Wisp (Sala viduryje ežero)

Metodas: Jūs turite panaikinti ant salos užleistą prakeiksmą.

Strategija: Panaudokite dvasias, turinčias galingas vėjo jėgas *Weatherwitch* ir jos šuolius, sukombinuotus su *Aether Gathering Winds* galia. Po to panaudokite *Blair Wisp hypnotic image* galią, tai pritrauks žmones į salą. Vėliau panaudokite *Strange Vision* galią, tai išgąsdins mirtinguosius ir išbaids juos iš salos.



10. PHANTOM OF THE OPERATING ROOM

Harriet (Vienoje iš spintų)

Metodas: Harriet yra prisirišusi prie vaiko, kuris verkia, nes neturi savo žaisliuko. Jums reikia jį sugrąžinti.

Strategija: Vaikas, pavogęs žaisliuką, yra Kevin Caulkin ir jis bastosi ligininėje. Gerai jį pagąsdinkite, kad pakeltumėte jo tikėjimą ir kad jis pabėgtų. Tada palaukite, kol jis užlips į antrą aukštą ir pagąsdinkite jį paskutinį kartą. Palaukite, kol kas nors kitas jį paims. Panaudokite *Harriet Ethereal Gift* galią ir iššaukite bendrą grandinę, prie kurios pririškite *Blue Murder*. Panaudokite *Blue Murder Obsession* galią (pasistenkite, kad turintysis žaisliuką būtų vis dar tame pačiame aukšte) ir visi tame aukšte turėtų pradėti bėgti. Žmogus su žaisliuku turėtų arba atiduoti jį vargšui vaikui, arba jums tiesiog reikia išgąsdinti jį su *Blue Murder*.

Kai tik žaislinis zuikutis bus numestas ant grindų, berniukas prieis ir paims jį.

Brigit (Rūsyje...)

Metodas: Žmogus, turintis daug merginų, yra daktaras. Jums reikia sugalvoti, kaip priversti jį pajusti tokį skausmą, kurį jaučia Brigit rūsyje.

Strategija: Ligininėje yra daktaras, vardu Dr. Seth Greenwood. Jį jūs turite nuvesti į rūšį pas Brigit. Pasinaudokite *Terrorizes Hideen Maze* arba *Blue Murder Obsession* galiomis, jos turėtų nuvesti daktarą į rūšį. Kai tik jis bus rūsyje, panaudokite Brigit Brief Scare galią. Tai turėtų viską sutvarkyti.

Daydreamer (Pirmasis aukštas)

Metodas: Jums reikės vaiduoklio su aukšta garso galia ir prižiūrėti jį netoliese Daydreamer.



Strategija: Priiškite *Moonscream* kambario viduryje ir panaudokite jos *Cacophony* galią. Palaukite kelias akimirkas — *Daydreamer* turėtų atsibusti.

11. SPOOKY HOLLOW

Dragoon (Jį galima rasti praktiškai visur)
Metodas: Jūs turite priversti bent vieną mirtingąjį pamatyti, kas vyksta malūne, ir kad jis viską papasakotų kitiems žmonėms.

Strategija: Pradžioje jūs turite sulaukti, koi pasakotojas perspės apie tai, kas vyksta malūne. Tada *Dragoon* turi perbėgti per kaimelį bent vieną kartą. Keletas žmonių bėgs malūno link (sustiprinkite jų potrauki *blue murder obsession* galia) ir pradės žiūrėti pro langus. Vos tik pamatę, kas ten vyksta, jie skubės atgal.

Black Crow (Kabinoje prie upės)

Metodas: Paprasčiausiai jums reikia sudaužyti kabiną.

Strategija: Jūs tai galite padaryti iššaukę *Tremor* ar *Quake* jėgas.

Stormtalon — slaptas! (Pūvantis medis prie ežero)

Metodas: Jūs turite padaryti taip, kad abi *Stormtalon* grandinės žibėtų ore.

Strategija: Panaudokite *Gust* ir *Rain*. Žaibas turėtų trenkti į medį, ir tai išlaisvins *Stormtalon*.

Scarecrow (Laukuose)

Strategija: Iššaukite *Rain* ir *Gore*. Tai turėtų išlaisvinti šią dvasią.



12. GHOSTBREAKERS

Banzai ir **Windwalker** (Kalėjimo celės)

Metodas: Negalima naudoti elektros su *ESD*. Jie turi likti šalti, kad veiktų.

Strategija: Panaudokite *Surge* jungiklį, esančiam rūsyje prie laiptų į viršų. Pasikeis oras. Padėkite *Sparkle* ant *Ghostbreaker* mašinos ir iššaukite *Inferno*. Darykit bet ką, kad tik sunaikintumėte *ESD*.

13. FULL MORTAL JACKET

Wisakejak (Prie vado apartamentų)

Metodas: Jums reikia ugnies dvasios, kad padegtumėte medieną.

Strategija: Pradėkite gąsdinti, ir kai turėsite 240 plazmos, panaudokite *Wisakejak Tojan Gift* galią. Tai sukurs dovanų dėžę, kurioje gali būti reikalinga dvasia. Dabar galite priišti *Firetail* ar *Arclight* prie dovanos ir padegti visą kambarį.

BENDRI PATARIMAI

Visada atidžiai klausykitės, ką jums sako vaiduokliai. Jie paprastai pasako du dalykus. Kalbėdami pirmą kartą jie prisistato ir papasakoja apie savo problemą, o antrą kartą jau tiksliau išdėstys, kas ir kaip. Vaiduokliai arba tiesiogiai pasakys ko nori, arba papasakos kažką „atsitiktinio“ apie savo egzistenciją. Pavyzdžiui, *Lucky* neturi problemų būdama prižiūsta prie kiniško biliardo stalo, nebent brolijos nariai laimi ir „pritrenkia vargšę *Lucky*“.





Kaip bebūtų gaila, viso skaitytojų prašyto *Mafia* perėjimo įdėti negalime, tačiau pateiksime keletą patarimų apie dvi sunkias žaidimo vietas: lenktynių misiją ir Morelo nužudymą.

Speciali lenktynių misija

Tikslai:

- įveikti 5 ratus
- finišuoti pirmam

Pirmiausia pateiksime keletą bendrų patarimų, kaip sėkmingai įveikti šią misiją. Svarbiausia — neišsukite iš kelio, nes automobilį sumėtyrį ir jis apsisuks. Prieš posūkį būtinai pastabdykite, o jei posūkis nėra labai aštrus, tiesiog trumpam atleiskite akceleratorių. Nevažiuokite šalia kitų automobilių, nes taip pat susimėtysite. Važiuodami posūkiuose spaudinėkite posūkio rodyklės, o ne laikykite jas. Jei po pirmo rato būsite žemesnėje pozicijoje, nei VIII, pradėkite lenktynes iš naujo.

Šią misiją įveikti gali padėti dvi strategijos. Žinoma, čia daug svarbiau praktikuotis, nei skaityti patarimus, bet ši informacija turėtų padėti.

1. Lenktynių įveikimas žingsnis po žingsnio. Pradėjus važiuoti, pirmasis mėlynas automobilis užstrigs, tad lengviausias kelias yra išvengti jo važiuojant kairėn. Beje, ši strategija geriau tinka naudojant automatinę pavarų dėžę, tad jei naudojate rankinę, persjunkite.

Dabar važiuojate į aštrų kairį posūkį su maža uola kairėje. Sulėtinkite greitį ir važiuokite ant uolos prie kelio. Nelipkite ant uolos anksti, nes rezultatu nusivilsite. Palipkite šiek tiek už kelio ir jei teisingai stabdėte, automobilis stabilizuos. Dabar priešais yra 2 nedideli posūkiai į dešinę. Juos pravažiuosite atleidę akceleratorių. Po to vienas kairėn su purvyne šalia kelio. Prilėtininkite ir pasistenkite nepaliesi purvo. Likite ant kelio. Kitas posūkis į kairę šiek tiek apgaulingas, bet nėra sunkiai įveikiamas. Spauskite stabdžius tik prieš pat pasukdami ir spaudinėkite kairėn. Dabar priešais — zigzagas. Galite rizikuoti, peršokti per deš-

nę pusę ir saugiai nusileisti, arba galite sulėtinti ir lengvai įveikti. Toliau — posūkis į kairę. Pasistenkite juo važiuoti arti prie kairiojo krašto, nes dešinėje pusėje įvažiuosite į kalną. Dabar priekyje — du lengvi posūkiai ir paskutinė greita tiesioji.

2. Prieš pradėdami, persjunkite į rankinę pavarų dėžę. Tada apvažiuokite visą ratą su 2-uo bėgiu, nepersijungdami į 3-ią. Pasukus neperjunkite į pirmą, o tik pristabdykite ir sukite. 1-ą bėgį įsijunkite tik tuo atveju, jei susisuksite ir reikės vėl akceleruoti. 3-ią bėgį įsijunkite tik įvažiavę į greitkelį, kada jau reikia pagreitinėti. Šis būdas geriau tiks, jei jau teko važinėti rankinių bėgių mašinomis (tiek žaidime, tiek tikrovėje), nes jos greičiau akseleruojasi ir geriau važiuoja posūkiuose.

Trumpi lenktynių patarimai

Keletas pagrindinių žingsnių važiuojant lenktynių misiją:

1. Pasikeiskite valdymo klavišus:
- 8 — akceleratorius
- 4 — kairėn
- 6 — dešinėn
- 5 — rankinis stabdis
- Space — stabdis.

Taip bus lengviau valdyti automobilį.

2. Pabandykite kaip įmanoma greičiau užimti lyderio poziciją. Prasidėjus lenktynėms važiuokite kairėn, nes oranžinis ir žalias automobilis suks dešinėn ir sudaužys dešinį automobilį.

3. Naudokitės stabdžiais. Geriau sulėtinti, nei paslysti ir pralaimėti lenktynes.

4. Trasoje yra 4 mirtini posūkiai, kurių paprastai neįveiksite net pakeitę valdymą:

a) Žaidimo pradžioje:

Sulėtinkite iki 60 ir lėtai įveikite posūkį. Būkite labai atsargūs, nes žaidimo pra-

džioje bus daug automobilių, kurie apsunkins važinimą.

b) Posūkis, kuriame matosi raudonas *Aribo* ženklas:

Vėl sulėtinkite iki 60 ir imkite posūkį kaire puse.

c) Slalomo posūkis (iškart po *Aribo* posūkio)

Šis yra sunkiausias. Sulėtinkite iki 50–60, atleiskite akceleratorių ir lėtai įveikite posūkį. Bet kokia kaina venkite užvažiuoti ant kelio krašto, nes apsisuksite ir iškrisite iš lenktynių.

d) Miško posūkis (iškart po slalomo posūkio)

Šis nėra toks sudėtingas, tik sulėtinkite iki 60.

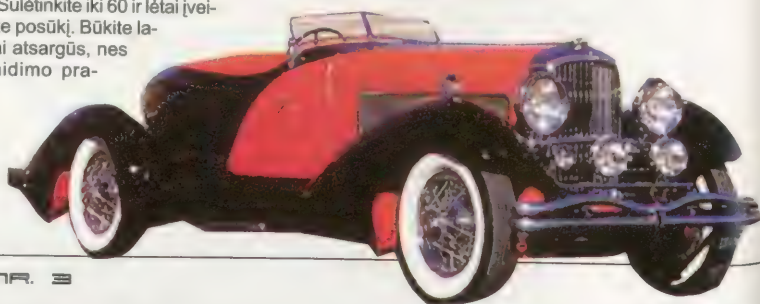
5. Turite susikaupti, nes lenktynės susideda iš 5 ratų, o kadangi išsaugoti vidurinę varžybų negalima, turėsite viską kartoti iš naujo.

Trumpesnis kelias

Važiuokite iki pirmo „čekpointo“ ir sulėtinkite. Už didelių akmenų yra trumpas smėlio takas, kuriuo galite nuvažiuoti į uždarą kelią. Tai, žinoma, yra „neteisingas kelias“, ir jei planuojate juo pasinaudoti, būsite greitesnis, bet nebaigsite rato. Važiuokite iki kelio galo, prie pat *Dunnell* ženklo, kur gausite „čekpointo“ informaciją ir pasirinkite „Replace Car“ (pagal išankstinius nustatymus — 0—is klavišas). Tikslas yra visai čia pat. Tai turite padaryti penkis kartus. Taip važiuodami galėsite įveikti lenktynes mažiau nei per 6 minutes. Pastaba: pasistenkite nesudužti uždarame kelyje, nes čia gali nesuveikti „Replace Car“ funkcija, ir išmes jus prie pirmo „čekpointo“.

Misija 16: Creme de la Creme

Sekite Polį bei Vinčenzo ir pasiimkite ginklus. Pasiimkite automobilį ar pakalbėkite su Ralfu, kad sutvarkytumėte garažą, ir išeikite iš *Salieri* baro. Važiuokite į operos rūmus, kur pastebėsite, kad opera jau pasibaigusi. Iš anksto važiuokite į pietinę įėjimo pusę, taip lengviau bus gaudyti Morelo. Vykite į jį ir nepaleiskite iš akių. Nuvažiavus ant užmiesčio kelio (link oro uosto), žaidimas automatiškai išsisaugos, o jūs toliau sekite Morelo iki oro uosto. Automobilis sustos tik į jį įvažiavus, tad greitai šokite iš automobilio, pasiimkite šratinį šautuvą ir eikite į angarą. Nepaisykite į jus šaudančių žmonių ir išsaugkite lėktuvo variklius po abiem sparnais. Matysite žalos stulpelį. Toliau sekite lėktuvą ir šaudykite į variklius. Jei padarėte pakankamai žalos, Polis atvažiuos su automobiliu. Lipkite į jo galą ir gausite Tommy pistoletą. Dabar nevažiuojate, tad laikytis lengviau. Taikykites į abu variklius kaip anksčiau, ir kai vienas užsids, šaudykite į kitą. Taip turėtumėte nužudyti Morelo.



RISE OF NATIONS

Spauskite Enter ir veskite kodus:

Kodas — Efektas

cheat sandbox — visi žaidėjai žmonės, o žemėlapis viską atskleidžia
 cheat safe — daug kulkosvaidžių aplink kiekvieną žmonių sostinę
 cheat diff [?:0-5] — nustatyti sunkumo lygį
 cheat ally (ally[kas]) — sukurti aljansą su nacija
 cheat peace (peace[kas]) — sukurti taiką su nacija
 cheat war (war[kas]) — sukelti karą su nacija
 cheat defeat (defeat[kas]) — nugalėti naciją
 cheat victory (victory[kas]) — pergalė nacijai
 cheat age (age[am=ius][kas]) — parodyti ar pakeisti nacijos amžių
 cheat military (military[lygis][kas]) — parodyti ar pakeisti nacijos karinį lygį
 cheat civic (civic[lygis][kas]) — parodyti ar pakeisti nacijos civilizacijos lygį
 cheat commerce (commerce[lygis][kas]) — parodyti ar pakeisti nacijos komercijos lygį
 cheat science (science[level][who]) — parodyti ar pakeisti nacijos mokslo lygį
 cheat finish (finish) — pabaigia pasirinktus pastatus ar sekanti daiktą eilėje
 cheat nuke — numesti atominę bombą toje vietoje, kur rodo pelės kursorius

GOTHIC 2

Kodų režimas:

Žaidimo metu spauskite C, tada įveskite „marvin“, kad aktyvuotumėte konsolę. Vėl spauskite C, kad išeitumėte, tada spauskite F2 ir atidarykite konsolės langą. Veskite kodus:

Kodas — Efektas

cheat full — pagydyti žaidėją
 cheat god — dievo režimas
 cheat god od — išjungti dievo režimą
 edit abilities — redaguoti savybes
 goto waypoint <vardas> — persikelti į naują vietą
 toggle time — įjungti laikrodį
 set time <hh:mm> — pakeisti nustatytą laiką
 insert <vardas> — gauti nurodytą daiktą
 insert gold — 1000 aukso; atima 100 patirties

* pasirodys papildomas meniu, kuriame rašykite norimą savybę (pvz.: Bodymass) ir norimą vertę.

COLIN MCRAE RALLY 3

Pastaba: žaidimo kodai turi būti suderinti su papildomo kiekvieno žaidimo kodu, kuris kis. Sekantys kodai dirbs tik su diskais, turinčiais tokį patį papildomą kodą

Reaktyvinis lėktuvas:

BKQXUE (papildomas kodas 0664); GOBUUR(0976); LOWWOH (1154); YJBATU (1432); RUGSSH(1866); ZVISSZ (3430); QXCIGJ (8622).

Badža Bagis:

NQFIPE (0976); PHOUOT (1154); VURCNU (1432); KBTDXN (3430); FIEWHO (8622).

Automobilis su oro pagaive:

OHCTHS (0664); IURUOT (0976); MHXIPE (1154); NXDLLB (1432); BKQBAU (1866); IYRUV (3430); BSBNNN (8622).

Tankas:

LHZWOH (0976); ZIIUUR (1154); ZSSDBU (1432); LWXEIF (1866); MRJBXY (3430); KOHOQO (8622).

Radio bangų automobiliai:

WWBDBU (0976); AQVATU (1154); GBPWOH (1432); PFKCXQ

(1866); SCFNVR (3430); ODSXAS (8622).

Ford Super Focus:

OQJZZY (0976); UYNFVA (1154); GOSYHS (1384); LPGXUE (1432); WSNBSB (1866); HSSNXU (3325).

Visi automobiliai:

OQJAMA (0664); MKCLLB (0976); WWACNU (1154); FMGUOT (1432); OQJHOK (1866); QWIZEK (3430); IDNUZH (8622).

Visos trasos:

ODIATU (0976); XWUDBU (1154); RVNUUR (1432); ODIFCS (1866); OQUPBG (3430); HSSQMU (8622).

Visos dalys:

FHPCNU (0976); UZVLLB (1154); HZUWOH (1384); KEZIPE (1432); FHPWQ (1866); OVAGMF (3430); UABSSR (8622).

Visi sunkumai:

WSNXZU (0976); AUNAMA (1154); UXNKFB (1432); FIEBLQ (3430); KBTYFO (8622).

CHASER

Kodų režimas:

Paleiskite žaidimą komandinėje eilutėje įvesdami „chaser.exe – console“. Žaidimo metu spauskite ~, tada veskite kodus konsolės lange.

Kodas — Efektas

\cht_god — dievo režimas
 \cht_flymode — skrydžio režimas
 \cht_armor 100 — 100 papildomų šarvų
 \cht_health 100 — 100 sveikatos
 \cht_weapon <pavadinimas> — duoti nurodytą ginklą
 \cht_giveall — visi ginklai ir daiktai
 \cht_timescale <skaicius> — pakeisti žaidimo greitį

THE HULK

Kodų režimas:

Ekrane „Options“ pasirinkite „Code Input“. Veskite kodus, tada pasirinkite opciją „Special Features“, tada įjunkite ar išjunkite „Cheats“.

Efektas - Kodas

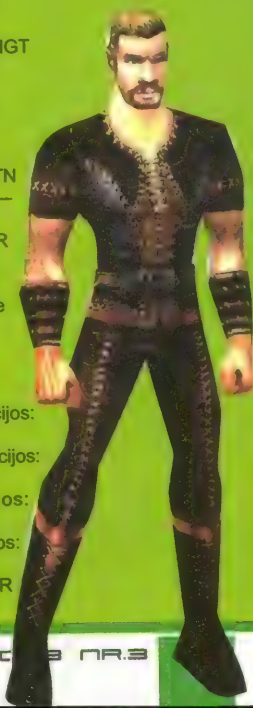
Nepažeidžiamumas — GMMSKIN
 Regeneratorius — FLSHWND
 Pilnas įnirio matuoklis — ANGMNGT
 Neriboti pratęsimai — GRNCHTR
 Dvigubi Halkai — HP HLTHDSE
 Dvigubi priešai — HP BRNGITN
 Pusė priešų — HP MMYHLP
 Piktas smūgis — FSTOFRY
 Išspręstas galvosūkis — BRCESTN
 Perkrauti didžiausią rezultatą — NMBTHIH
 Atrakinti visus lygius — TRUBLVR

Kodų režimas (žaidime):

Raskite terminalą, tada įveskite kodus.

Efektas - Kodas

Filmo Hulk Transformed iliustracijos: SANFRAN
 Filmo Hulk vs. Hulk Dogs iliustracijos: PITBULL
 Filmo Desert Battle iliustracijos: FIFTEEN
 Filmo Hulk Movie F/X iliustracijos: NANOMED
 Žaisti kaip Pilkasis Halkas: JANITOR



NO ONE LIVES FOREVER 2

Kodų režimas:

žaidimo metu spauskite T, tada veskite kodus.

Efektas — Kodas

Dievo režimas — god
Visa amunicija — ammo
Visi ginklai — guns
Visi ginklai, amunicija, sveikata — kfa
Duslintuvas, binoklis — mods
Pilni šarvai — armor
Pilna sveikata — health
Duoti sniegomobilį sniego lygiuose — rosebud
Nematomumas — poltergeist
Lygis — maphole
Gauti įgūdžių taškus (III–IV lygiai) — skillz
Stipresni sprogimai — baddaboom
Parodyti poziciją — pos
Parodyti versiją — build

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

Kodų režimas:

Pastaba: reikia redaguoti žaidimo failą. Prieš kažką darydami susikurkite jo kopiją. Panaudokite teksto redaktorių redaguoti failui „autoexec.cfg“ žaidimo direktorijoje „ea games\nightfire\bond“. Failo pabaigoje prirašykite šias eilutes:

```
sv_cheats 1
console 1
```

Pradėkite žaisti žaidimą, tada spauskite ~, ir atsidarys konsolės langas. Veskite kodus.

Kad kodai veiktų perėjus į kitą lygį, panaudokite MAP kodą, tada iškart išsaugokite žaidimą. Išeikite iš žaidimo ir vėl grįžkite. Užkraukite naująsias žaidimo išsaugojimą, ir visi kodai veiks. Paprastai perėjus į kitą lygį kodai nustos veikti.

Efektas — Kodas

Dievo režimas — GOD
Visi ginklai, įtaisai, pradinė amunicija — IMPULSE 101
Vaikščiojimas kiurai objektus — NOCLIP
Nematomumas — NOTARGET
Lygių pasirinkimas — MAP <žemėlapijo pavadinimas>
Duoti nurodytą ginklą — GIVE <ginklo pavadinimas>
Gravitacijos lygis — SV_GRAVITY <skaicius>

SERIOUS SAM

Kodų režimas:

Pradėkite žaisti žaidimą, tada spauskite ~, ir atsidarys konsolės langas. Veskite kodus

Efektas — Kodas

Visi ginklai — please giveall
Skrydžio režimas — please fly
Pilna sveikata — please refresh
Dievo režimas — please god
Nematomumas — please invisible
Kiurai objektus — please ghost
Užmužti visus priešus — please killall
Atidaryti visas duris — please open
Visi NETRICA duomenys prieinami — please tellall

WORMS ARMAGEDDON

Kodų režimas:

Įveikite šiuos tikslus ir atrinksite atitinkamą savybę, kurią galėsite pasirinkti ginklų ar žaidimo galimybių ekranuose.

Rezultatas — Tikslas

Pašauti sliekai kraujuoja — gaukite aukso medalį režime *Basic Training*.

Vandens avys — gaukite aukso medalį treniruočių režime *Super Sheep Racing*.

Longbow galios padidintojas — gaukite aukso medalį treniruočių režime *Crazy Crates*.

Šratinis šautuvas — gaukite aukso medalį treniruočių režime *Rifle Range*.

Granata — gaukite aukso medalį treniruočių režime *Artillery Range*.

Visose ginklų dėžėse yra avys — gaukite aukso medalį treniruočių režime *Crazy Crates*.

Nepažeidžiamumas — gaukite *Elite* rangą režime *Deathmatch*.

Lazerinis matymas — pabaikite IV misiją.

„Džetpakas“ — pabaikite VIII misiją.

Greitasėjimas — pabaikite XIII misiją.

Nepažeidžiamumas tinklo žaidimuose — pabaikite XVI misiją.

Maža gravitacija — pabaikite XX misiją.

Nesugriauzamas peizažas — pabaikite XV misiją.

Super Banana Bomb — pabaikite XXXIII misiją.

Pilnos žaidimo *Wormage* galimybės — gaukite aukso medalį ir *Elite* rangą visur.



HARDWARE

CLUB



CD įrašymas - 70 psł.
Diskai žudikai - 73 psł.

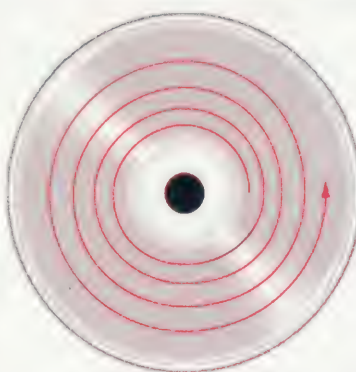
CD ĮRAŠYMAS

CD ir DVD laikmenos dabar yra be galo populiarios. Jose laikoma muzika, duomenys ir programinė įranga. Kompaktiniai diskai tapo standartine laikmena platinti dideliems kiekiam informacijos patikimoje pakuotėje. CD yra be galo paprasti ir pigūs, o jais naudotis ir saugoti juose informaciją gali kiekvienas, turintis įrašanti CD-RW itaisa. Trumpai papasakosime, kaip įrašantys CD įrenginiai koduoja dainas ir kita informacija, peržvelgsime CD įrašymo technologiją ir paaiškinsime, kaip galite kurti savo muzikos rinkinius.

MUZIKINĖ REVOLIUCIJA

Ko gero CD įrašymas namuose nebūtų taip išpopuliarėjęs, jei ne „Napster“ ir kitų failų pasidalinimo programų revoliucija. Šiomis programomis galima gauti beveik visų dainų MP3 versijas. Įrašų kompanijos, žinoma, buvo baisiai nusiminusios dėl šio perversmo, mat jie prarado didžiulius pelnus iš muzikos platinimo.

Tačiau iš „Napster“ revoliucijos“ netiesiogiai uždirbti pinigai buvo ir iki šiol yra milžiniški, mat į šią „ištroškusią“ rinką atkeliavo elektronikos gamintojai ir perpardavinėtojai. Nuo 1999–



Pav. 2: CD turi ilgą spiralę susuktą duomenų takeli. Jei ji ištiesintumėte, jo ilgis siektų daugiau nei 5 km.

Kad nuskaitytų šią informaciją, CD grotuvas virš takelio leidžia lazerinį spindulį. Kai lazeris pereina per plokščią takelio vietą, spindulys atspindimas tiesiogiai į lazerio optinį daviklį. CD grotuvas supranta tai kaip 1–ą. Kai lazerio spindulys pereina per duobutę, jis nusi-meta ir negrįžta į optinį daviklį. CD grotuvas tai atpažįsta kaip 0–iuką.



Pav. 1: Išorinis įrašomasis CD įrenginys, dar vadinamas CD „kepeju“. Tokiais įtaisais galima pasiimti muziką ar kitus duomenis iš savo kompiuterio ir kurti savo kompaktinius diskus.

ujų metų įrašomųjų CD įrenginių bei diskų pardavimai tiesiog kyla raketos greičiu. Staiga kiekvienas žmogus galėjo rinkti dainas ir gaminti savo kompaktinius diskus. Dabar įrašomieji CD įrenginiai (CD „keptuvai“) įeina į standartinę PC komplektaciją, o vis daugiau melomanų į savo stereo sistemas deda atskirus CD degintuvus. Mažiau nei per penkerius metus kompaktiniai diskai užtemdė kasetes ir nustumė jas praeitin.

CD PAGRINDAI

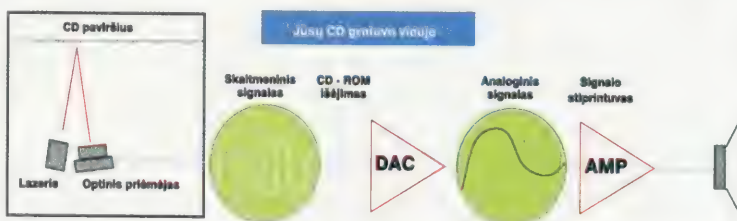
Kompaktiniai diskai muziką ir kitus failus saugo skaitmenine forma — informacija yra užkoduota skaičių 1 ir 0 seka. Paprastuose diskuose, šiuos 1–netukus ir 0–iukus vaizduoja milijonai mažyčių duobučių ir plokščių plotelių ant atspindinčio disko paviršiaus. Duobutės ir plokštumos išdėstytos nesibaigiančiu takeliu, kurio matmenys yra 0,5 mikrono (1/1000 milimetro dalis) pločio ir 5 kilometrų ilgio.

Duobutės išdėstytos spirale ir prasižeda disko centre. CD grotuvas suka diską, o lazerio komplektinis blokas juda nuo CD centro į išorę. Esant pastoviam greičiui, duobutės išorėje juda greičiau, nei esančios arčiau CD centro, todėl norėdamas suvienodinti duobučių keliavimą po lazeriu greitį, grotuvas turi sulėtinti sukimosi greitį lazerio blokui judant link išorės.

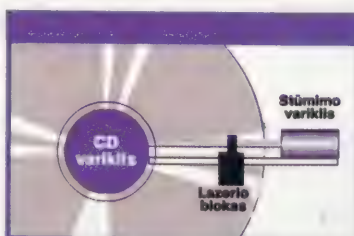
Ši idėja veikia gan sudėtingai, nes spiralės šablonas turi būti užkoduotas ir nuskaitomas nepaprastai tiksliai, tačiau pats procesas yra gan paprastas.

CD ĮRAŠYMAS

Kaip kompaktiniame diske atsiranda duobutės ir plokštumos? Fabrikinėje CD gamyboje mašina naudoja galingą lazerį ir išdegina duobučių šabloną foto-rezistinėje medžiagoje, padengtoje ant stiklinės plokštelės. Sudėtingo atspaudimo proceso metu, šis šablonas atspaudžiamas ant akrilinio disko. Tada diskai padengiami aliuminiu ar kita medžiaga ir taip sukuriamas atspindintis paviršius. Galiausiai diskas padengiamas permatomu plastiko sluoksniu, kuris apsaugo



Pav. 3: CD grotuvas veda mažą lazerį pagal disko duomenų takelį. Paprastuose CD plokščios vietovės atspindi šviesą atgal į lazerio komplektinį bloką. Duobutės nukreipia spindulį, tad jis nebegrįžta.



Pav. 4: CD grotuvas suka diską ir stumia lazerio bloką nuo vidurio į išorę. Kad lazeris skenuotų duomenis pastoviu greičiu, grotuvas turi sulėtinti diską, kai blokas juda link išorės.

atspindintį metalą nuo šukių, subraižymų ir nuosėdų.

Kaip matote, tai gan sudėtinga ir delikati operacija, susidedanti iš daugybės žingsnių ir įvairių medžiagų. Kaip ir daugelis sudėtingų gamybos procesų (televizoriaus surinkimas, žurnalo spausdinimas), įprasto CD gamyba nėra praktiška namų sąlygomis. Ji tinka tik gamintojams, leidžiantiems tūkstančius ar milijonus CD kopijų.

Dėl tokios sudėtingos technologijos kompaktiniai diskai paprastai vartotojams buvo tik nuskaitomi (re-



Pav. 5: Skirtingi įprasto CD sluoksniai.

ad only), kaip plokštelės ar DVD diskai. Melomanai, pripratę prie įrašomųjų kasečių, bei kompiuterių vartotojai, kuriems jau nusibodo ribota lankščiųjų diskelių atminties talpa, nenorėjo priimti CD technologijos. Devintojo dešimtmečio pradžioje vis daugiau vartotojų ir profesionalų ieškojo būdų, kaip patiems kurti CD kokybės skaitmeninius įrašus.

Kaip atsaką tokiam poreikiui gamintojai pristatė alternatyvią CD rūšį, kurią buvo galima užkoduoti keliais paprastais žingsniais. Įrašomieji CD diskai arba CD-R neturi jokių duobučių ar plokščių vietovių. Vietoj to jie padengti lygiu atspindinčiu metalo sluoksniu, kuris patalpintas ant foto jautrios dažomosios medžiagos. Kai diskai yra tušti, dažai yra peršviečiami: šviesa gali skverbtis pro juos ir atspindėti nuo metalo paviršiaus. Tačiau pakaitinus dažų sluoksnį koncentruota tam tikro dažnio ir intensyvumo šviesa, dažai pavirsta matiniais ir šviesa prasiškerbtų nebepali.

Pasirinktinai tamsindamas tam tikrus CD takelio taškus, o kitas vietas palikdamas permatomomis, kurias skaitmeninis šablonas, kurį gali nuskaityti standartinis CD grotuvas. Šviesa nuo grotuvo lazerio atspindės atgal į sensorių tik tada, kai dažai yra palikti permatomi — lygiai tokiu pat būdu, kaip šviesa, atspindinti nuo plokščių įprasto CD vietovių. Taigi nors CD-R diskas neturi jokių duobučių, jis elgiasi kaip standartinis diskas.

CD degintuvo darbas, be abejo, yra „išdeginti“ skaitmeninį šabloną į tuščią CD.

CD KEPIMAS

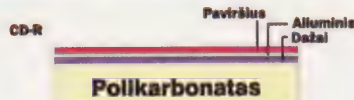
Kadangi duomenys turi būti tiksliai užkoduoti tokia maža forma, deginimo sistema turi būti ypatingai tiksli. Vis tik esminis darbo procesas yra gan paprastas.

CD degintuvas turi judantį lazerio bloką kaip ir įprastas CD grotuvas. Tačiau be „skaitymo lazerio“, jame yra ir „rašymo lazeris“. Rašymo lazeris yra galingesnis už skaitymo, tad diską jis veikia kitaip: vietoje to, kad tik atšok-



tų nuo paviršiaus, jis jį pakeičia. Skaitymo lazeriai nėra tokie intensyvūs, kad patamsintų dažų medžiagą, tad grodami CD-R CD grotuvu jokios informacijos nesugadinsite.

Rašymo lazeris juda lygiai taip pat, kaip skaitymo: diskui sukantis, jis keliauja išorėn. Apatinis plastiko sluoksnis turi įspaustus griovelius, kad vestų lazerį teisingu keliu. Tikrindamas sukimosi dažnį su lazerio bloko judėjimu, degintuvas palaiko pastovų lazerio keliavimo takeliu greitį. Kad įrašytų duomenis, degintuvas paprasčiausiai įjungia ir išjungia rašymo lazerį sinchronizuotai su 1-netukų ir 0-iukų seka. Lazeris patamsina medžiagą,



Pav. 6: CD-R diskas neturi tų pačių duobučių ir plokštumų, kaip įprastas CD. Vietoj to, diskas turi dažų sluoksnį, esantį po lygiu atspindinčiu paviršiumi. Tuščiame CD-R diske dažų sluoksnis visiškai permatomas, tad visa šviesa atspindinči. Rašantysis lazeris patamsina vietas, kuriose paprastame CD turėtų būti duobutės ir suformuoja neatspindinčias vietas.

kad užkoduotų 0-ukus, ir palieka ją permatomą, kad užkoduotų 1-ukus.

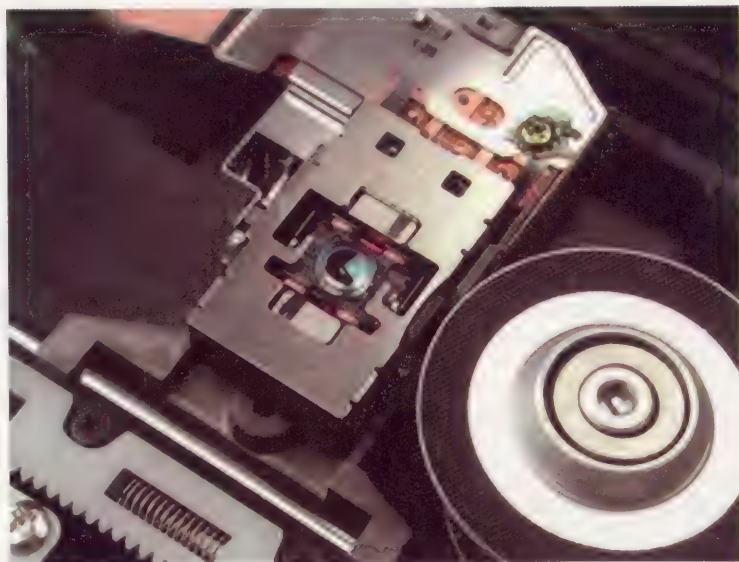
Dauguma CD degintuvų gali kurti diskus keliais greičiais. Esant 1x greičiui, CD sukasi tokiu pat greičiu, kaip ir jo klausantis grotuvas. Tai reiškia, kad norėdami įrašyti 60 minučių muzikos, sugaišite tiek pat laiko. 2x greičiu įrašysite dvigubai greičiau ir taip toliau. Norint įrašinėti dideliais greičiais, reikia tobulesnės lazerio valdymo sistemos ir greitesnės jungties tarp kompiuterio ir degintuvo. Taip pat reikia tuščio disko, kuris skirtas įrašyti informacijai tokiu greičiu.

Pagrindinis CD-R diskų privalumas tas, kad jie veikia beveik visuose CD grotuvuose ir CD-ROM įtaisuose. Be to, jie labai pigūs.

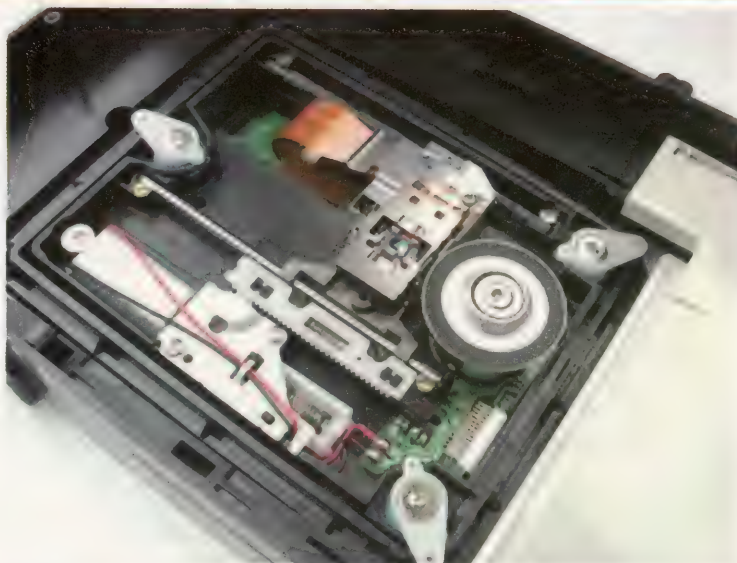
Svarbiausias formato trūkumas tas, kad CD-R diskų negalima įrašyti pakartotinai. Tam reikalui sukurti kito, perrašomi diskai. Kitame skyrelyje apžvelgsime perrašomus CD-RW diskus.

DISKŲ TRYNUMAS

CD-RW diskai pasiėmė įrašomų CD idėją ir ją praplėtė įdiegdami ištrynimo funkciją, kad būtų galima įrašyti



Pav. 7: lazerio blokas CD degintuve.



Pav. 8: CD keptuvo aparatūra atrodo beveik taip pat, kaip ir bet kurio CD grotuvo. Vienas mechanizmas suka diską, o kitas stumia lazerio bloką.



ma užkoduoti naujus duomenis.

CD-RW diskai neatspindi tiek daug šviesos kaip senesni CD formatai, tad dauguma senesnių CD grotuvų ar CD-ROM įrenginių jų nenuskaito. Naujesni įtaisai ir grotuvai bei, žinoma, visi įrašantys CD-RW įrenginiai gali pritaikyti lazerį dirbti su skirtingais CD formatais. Bet kadangi CD-RW nedirbs su dauguma CD grotuvų, jie nėra geras pasirinkimas muzikiniams CD. Dažniausiai jie naudojami papildomam kompiuterinių failų saugojimui.

Populiariausi CD-R ir CD-RW formatai yra du: 74 minučių (650 MB) ir 80 minučių (700 MB). Žinoma, dar yra 90 minučių ir 99 minučių diskai, tačiau nors pasirodę dar 2000-aisiais, jie nepatapo tokie įprasti. Dauguma įrašymo įtaisų ir kai kuri programinė įranga iš tiesų nesugeba dirbti su ilgesniais diskais. Šių diskų talpa yra apie 790 MB (90 min.) ir 870 MB (99 min.). Kaip bebūtų, net ir viso pasaulio talpa nepadės jums, jei nesugebėsite nuskaityti disko.

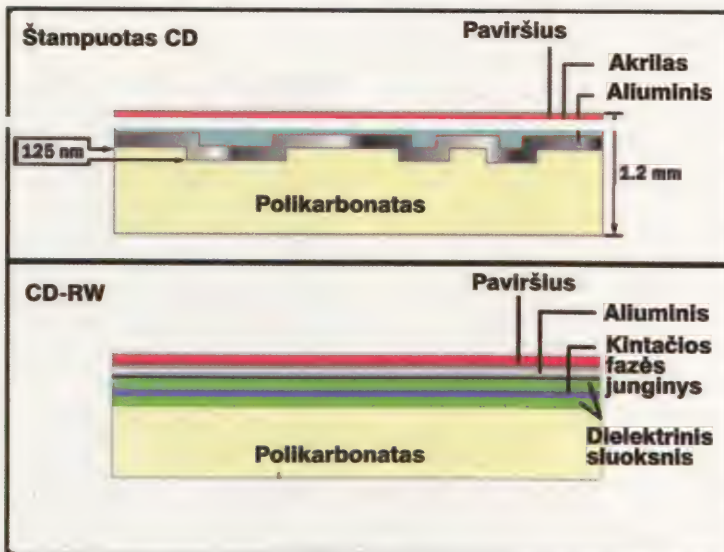
informaciją ant senų ir nereikalingų duomenų. Šie diskai paremti fazių keitimo technologija. CD-RW diskuose fazės keitimo elementas yra cheminis junginys, susidedantis iš sidabro, stibio, telūro ir indžio. Kaip ir kitas fizines medžiagas, junginio formą galima keisti pašildant iki tam tikros temperatūros. Kai junginys pašildomas iki daugiau laipsnių, nei jo lydymosi temperatūra (apie 600°C), jis tampa skystas, o jo kristalizacijos temperatūroje (apie 200°C) jis sukietėja.

Fazės keičiančiuose junginiuose šie formos kitimai gali būti „prirakinti prie vietos“: jie išlieka net kai medžiaga vėl atšąla. Jei pašildysite CD-RW disko junginį iki lydymosi temperatūros ir leisite jam vėl staigiai atšalti, jis liks skystoje, beformėje būsenoje, net būdamas žemesnėje nei kristalizacijos temperatūroje. Kad junginys kristalizuotųsi, turite tam tikrą laiką palaikyti jį kristalizacijos temperatūroje, kad jis vėl pavirstu kietu, prieš vėl atšaldamas.

CD-RW diskų naudojamame junginyje, kristalinė forma yra permatoma, o beformė skysta būsena sutrauks šviesą. Naujame tuščiame CD visa įrašomos vietos medžiaga yra kristalinės formos, tad šviesa sklis pro šį sluoksnį ant atspindaus metalinio paviršiaus ir atšoks atgal į šviesos daviklį. Kad užkoduotumėte informaciją diske, CD degintuvas naudoja įrašymo lazerį, kuris yra pakankamai galingas, kad pašildytų junginį iki jo tirpimo temperatūros. Šios „ištirpdytos“ vietos veikia taip pat, kaip duobutės paprastame CD ar tamsios CD-R vietos: jos užblokuoja skaitymo lazerį, kad jis neatspindėtų nuo metalo paviršiaus. Kiekviena neatspindi vietovė žymi 0–išką

skaitmeniniame kode. Kiekviena kristalinė atspindi vietovė parodo 1–netuką.

Kaip ir su CD-R diskais, skaitymo lazeris nėra toks galingas, kad pakeistų įrašomo sluoksnio medžiagos būseną. Trynimo lazeris yra tarpinis tarp skaitymo ir rašymo: jis nėra pakankamai stiprus, kad ištirpdytų medžiagą, tačiau jo intensyvumo pakanka, kad pakaitintų medžiagą iki kristalizacijos taško. Laikydamas medžiagą tokioje temperatūroje trynimo lazeris atstato junginį iki jo kristalinės būsenos, viską efektyviai ištrindamas iki 0–iukų kodo. Taip diskas išvalomas ir gali-



Pav. 9: CD-RW diske atspindintys įprasto CD paviršiai ir neatspindžios duobutės atitinka specialaus junginio fazės kitimus. Kai junginys — kristalinės formos, jis yra permatomas, tad šviesa gali skverbtis pro jį ant virš jo esančio metalinio paviršiaus ir atspindėti į lazerio bloką. Kai junginys ištirpdytas ir beformis, jis tampa tamsus, o vietovė — neatspindi.

Reikalas tas, kad skaitmeninis CD laiko matavimas neleis viršyti 99 minučių. Teoriškai būtų galima padaryti taip, kad minutėje būtų 99 sekundės, o sekundėje — 99 sektoriai, tačiau tai sulaužytų viską, kas bandytų tokį diską nuskaityti. Specifikacijų ribos yra bandomos su 80 minučių diskais, o su 90 minučių talpomis joms dar sunkiau, tad iš CD-R nesitikėkite nieko daugiau. Kai kurie nusimanantys specialistai teigė, kad ilgiausias įmanomas CD-R yra 79 minučių 59 sekundžių ir 74 blokų ilgio, nes tada vėliausiai prasideda „lead-out“ tylos procesas, tačiau diskus galima praplėsti naudojant „perdeginimą“.

PRAPLĖSTAS ĮRAŠYMAS (OVERBURNING)

CD-R talpa apskaičiuota taip, kad tilptų mažiausiai 74 minutes garinių duomenų ir 90 sekundžių skaitmeninės tylos. Tylusis plotas vadinamas „lead-out“ ir yra įdėtas tam, kad CD grotuvas suprastų, kad pasiekė disko pabaigą, ypač tada, kai diskas greitai prasukinėjamas. Kai įrašymo programa pasako jums tikslią disko talpą, ji neįskaičiuoja ploto, rezervuoto tylai. Nieko stebuklingo. Teisingai parinkus nustatymus ir susitaikius su rizika, kad nepavyks įrašyti, galima duomenis rašyti ir į rezervuotą vietą bei kelis blokus už jos. Tai vadinama disko „perdeginimu“ (overburning).

Kiek daugiau galite į diską įkišti, priklauso nuo laikmenos. Kai kurių firmų diskuose paliktos 78 minutės, tačiau jos kinta netgi priklausomai nuo paketo. Taip pat reikalingas tinkamas įrenginys bei programinė įranga. Padidintam įrašymui tinka „Teac CD-R55S“, „Plextor PX-R412C“, „Memorex / Dysan CRW-1622“ bei kiti naujesni įrenginiai. Kai kurie gaminiai, tokie kaip „Philips 36xx“, „HP 71xx“ ir „Ricoch 62xx“, rodos, nenori įrašyti daugiau, nei numatyta. Įtaisas, negalintis įrašyti ilgesnių diskų, dažniausiai sustabds programą ir išmes pranešimą prieš prasidedant įrašymui.

Kad įrašytumėte tokį diską, jums reikia programos, kuri neatsisakytų praplėsti disko talpos. „Easy CD Creator“ bandoms apdrausti jus nuo klaidų ir atsisakys leisti jums rašyti daugiau, nei reikėtų. CDRWIN perspės, kad įrašymas gali nepavykti, tačiau leis tęsti darbą. „Nero“ turi specialų nustatymą opcijoje „Expert Features“, pavadinimu „enable oversize disc“, kuri leidžia įrašyti ilgesnius CD.

Kaip nustatyti maksimalų disko ilgį? Vienas variantas yra surinkti ilgą

Diskai žudikai

Metų metus padėję mums tapti greitesniais, kompiuterinės ir vartotojų elektronikos gamintojai gali susilaukti saugumo šalininkų atgarsių, kurie perspėja mus, kad sulėtėtume, arba rizikuojame savo sveikata ir gyvybę.

Tyrėjai Švedijoje atrado, kad dabartiniai greitai CD-ROM įrenginiai ir DVD grotuvai gali suskaldyti diskus, paleisdami aštrias šukes didžiulių greičių, kurios gali sužeisti žmogų ir pakenkti įrangai. Pasak tyrėjų, šukės plyšta į 3 milimetrų storio aliuminio ar 1 milimetro storio plieno gabalėlius ir gali perkirsti minkštą kūno audinį.

Testuose, surengtuose „Atlas Copco“ laboratorijose, įvairūs CD ir DVD diskai buvo testuojami dideliais greičiais ir tyrėjas Džonas Stadjė atrado, kad dauguma nepajėgė atlaikyti revoliucinių sparchiausių įtaisų greičių.

Tyrėjas kaltina įtaisų gamintojus lenktynėmis kovojant vienas su kitu dėl greičiausio įtaiso. Tačiau kol įtai-

sai greitėja, palyginti trumpūs diskai nesugeba išlaikyti ritmo.

„Egzistuoja riba, kurios negalima peržengti — plastiko tamprumo riba. Deja, kai kurie gamintojai jau ją peržengė ir mes sulaukėme el. laiškų iš daugelio vartotojų, besiskundžiančių sulūžusiais diskais“, — kalbėjo Stadjė. „Ankstesni eksperimentai parodė, kad aštrios dalelės gali praplėsti įrenginyje skyles ir pralaužti aliuminio dangą. Tai potenciali vartotojų problema, galinti atsistoti daugumai naujos kartos grotuvų pirkėjų.“

Stadjė pataria PC ir skaitmeninės vaizdo įrangos vartotojams sėdėti bent penkių metrų atstumu nuo jų įrangos. Taip pat jis skatina mus pagalvoti apie apsauginių akinų bei specializuotų drabužių, pagamintų iš stiprių medžiagų, dėvėjimą.



garso takelių kolekciją ir pradėti rašyti. Galiausiai įtaisas pabandys rašyti po disko pabaigos ir rašymo procesas žlugs. Dabar galite paleisti diską tokia įrenginyje, kuris rodo pilną viso disko laiką. Kai muzika baigsis, pasižymėkite, koks yra laikas. Tai ir bus visa disko talpa.

Dauguma CD grotuvų parodys visą disko laiką pirmą kartą įdėjus diską. Ši vertė atspindi, kiek jūs bandėte rašyti, o ne kiek iš tiesų įrašėte. Jei norite padaryti įspūdį draugams, pabandykite įrašyti 88 muzikos minutes. Nieko dau-

giau, kaip 74 minutes neįrašysite, tačiau CD grotuvas tai parodys.

CD-ROM diską turėtų būti įmanoma įrašyti tokiu pat būdu, kaip ir garso CD, tačiau vietą reikia apskaičiuoti tada, kai rašant *lead-out* įrašymas nutrūkta. Kitaip kai kurie failai pasirodė diske iš tiesų neegzistuojant.

Įrašinėjant DAO režimu gali padėti užtikrinti, kad *lead-in* bus įrašytas. Be duomenų lentelės diskas bus nenaudingas. Tačiau tikėtina, kad sugebėsite užbaigti diską netgi žlugus įrašymui.



KALBA ŽINOVAI

Ignas Rumbutis
UAB "Acme Baltija"

1. Kurie iš naujų CD įrašymo įrenginių geriausiai tinka „overburning“ui?

„Overburn“ funkciją turi daugelis naujų įrenginių: LG, Mitsumi, Samsung, Teac. Jos nėra tik keliuose Sony, NEC, HP modeliuose. Patikimiausi yra Plextor Premium, TDK Cyclone, Teac W540E, Lite-On LTR-48125S. Vis tik perkant reikia pasitikslinti maksimalias leistinas CD-RW įrenginio įrašymo galimybes bei ar yra „overburn“ funkcija. Taip pat būtinai turi turėti funkciją „Simulation write“ (testavimas).

2. Koks yra skirtumas tarp specializuotų garso CD-R ir paprastų CD-R?

Tokia firma, kaip PHILIPS, ar kitos, kurios gamina buitinius garso CD-R įrenginius (priešus prie HI END). Tokiems įrenginiams reikia ir specialaus garso CDR, nes įprastinių CDR jie „nesupranta“. Kodėl jie jų nesupranta? Pvz. įprastam CDR yra takelis, kuris leidžia prieš rašant *cdr* nustatyti reikiamą lazerio srovę, o garso *cdr* turi papildomos informacijos (ATIP), kurioje nurodyta, kad tai — garso CDR, taip supranta įrašintojai buitine garso CDR. Per PC garso CDR irgi galima įrašinėti, bet maksimalus greitis sieks tik 16x. Praktiškai abu CDR yra vienodi, tik garso CDR supranta buitinis įrenginys. Netikėkite, kad jie skirti tik muzikai įrašinėti — tai tik paistalai, puikiausia į juos galima rašyti ir duomenis, pvz. filmus. Vertinant ar garso CDR geriau tinka garso įrašams už paprastus CDR, viena-reikšmio atsakymo nėra. Paprastai tokie diskai kainuoja brangiau, taigi gamindamos firmos nėra priverstos taupyti (ką dažnai juos verčia daryti rinkos kaina ir t.t.) ir gali šiuos CDR padaryti geresnės kokybės. Kita vertus, niekas negali garantuoti, kad gamintoja vis tiek „nesutaupys“. Taigi kaip ir paprastu atveju, viskas priklauso nuo gamintojo.

3. Kaip yra su 90 ir 99 minučių diskais? Ar jie iš tiesų nelabai kam tinkami?

Manau, kad tokie CDR yra geras dalykas, galima sutalpinti žymiai daugiau informacijos ir t.t., bet dar nepasiekta aukšta kokybė su 99 min. CDR, ir čia labai priklauso nuo įrenginio: kai kurie tokius CD įrašo geriau, kai kurie — blogiau. Dažnai būna problemų skaitant juos su senesniais CD-ROM'ais, kai kurie garso CD grotuvai blogai juos skaito, o dauguma vartotojų nelabai moka juos „kepti“. Į juos negalima rašyti *multi session*, į juos reikia rašyti viską iš karto, o tai nėra labai patogiu. Kad kokybiškai įrašytume tokius CD, reikia parinkti gerą greitį (čia apie 99 min.). Geriausia, kad greitis būtų nekintantis, manau, kad geriausias greitis tokiems CDR rašyti yra 16x (nes jis yra nekintantis). Prieš rašant tokius *cdr* geriausia pirma atlikti testą (*simulation write*), o dar geriau — pamatuoti jų tikrą trukmę (nes rašo 99 min., tačiau įrašyti gali tik 97 min.). Manau netolimoje ateityje (kai išstobulės) jie bus taip pat vartojami, kaip ir įprastiniai CDR.

4. Ką manote apie diskų dužimą įrenginiuose? Kaip galima to išvengti?

Realiai aš su tokiu dalyku dar nebuvau susidūręs, nes naudoju kokybiškus CD įrenginius ir gerus CD. 52x CD-ROM, nors pastebėta ir su 48X, dažniausiai dužta turginiai, piratiniai CD, nes jie yra iškepti iš prastos plastmasės! Bet diskų dužimo galima išvengti. Prieš dedant CD į prastus CD-ROM'us reikia įsitikinti, ar nėra jokio skilimo pačiame CD viduryje, nes jei yra, tai 90 % tikimybė, kad suduž. Kad tokie CD nesudužtų, geriausia užklijuoti CD lipdukus. Su CD lipdukais diskas tikrai nesudužtų jokiam įrenginyje. Mūsų technikai bandė simuliuoti dužimą. Lengviausiai pavyko paėmus CD už kraštų ir palanksčius, prieš tokį testą neatsilaikė net originalūs diskai su „Microsoft“ programine įranga.

5. Dabar prekybos centrai užversti milžiniškais kiekiais įvairių CD-R ir CD-RW diskų, ilgesnį laiką informaciją „kepantys“ vartotojai jau seniai atsirinko savo mėgiamus ir naudoja tik vienos ar kitos firmos diskus. Tačiau naujokams parduotuvėje gali kilti nemažai klausimų, kurį diską rinktis. Patarkite, į ką reiktų atkreipti dėmesį perkant diskus ir kaip rasti geriausią kainos ir kokybės derinį.



Šis klausimas tikrai nėra labai lengvas.

Iš tiesų CD pasirinkimas yra gan didelis. Dažniau naujokai žiuri į kainą — kas pigiausia, tą ir perka, bet kokios kokybės jie nusiperka CD, į tai visai neatkreipia dėmesio. Kaipgi pasirinkti tinkamą CD? Visų pirma vartotojas turėtų žinoti, kokių tikslu CD naudos. Pvz., jeigu jis įrašinės muziką vakarėliui, tai turėtų pirkti pačius pigiausius CD (nes dažniausia po vakarėlių iš jų nelabai kas lieka). Kita vertus, naujokams reiktų atkreipti dėmesį, kas parašyta ant įpakavimo: 1) šalis, kurioje pagaminta, labai didelės įtakos neturi, bet geriau, kad būtų pagamintas Europoje ar JAV (tokių CD nelengva rasti), o ne Taivanyje ar panašiai; 2) reikia atkreipti dėmesį, ar yra panašių užrašų, tokių, kaip HQ GRADE; EXTRA PROTECTION; PROFESSIONAL CD-R ir panašiai; 3) pažiūrėti į ant pakuočių nupieštų sluoksnių išdėstymą; 4) atkreipti dėmesį į *cd* įrašomojo sluoksnio tipą (*Silver*; *Gold*; *AZO*) ir panašiai, bet naujokui vėl iškils klausimas, su koku užrašu CD geresnis. Kai kuriuos vartotojus vilioja CD ir jo dėžutės „išvaizda“. Na, o geriausią kainos ir kokybės derinį patogiausia surasti pagal vartotoją: 1. Jei vartotojas naudos CD rimtiems dalykams, kaip antai archyvams ir panašiai, jam reiktų atkreipti dėmesį į įrašomąjį sluoksnį (A+ klasės). Geriau pirkti brangesnius ir garsesnius firmų CD (kokybė verta kainos); 2. Jei vartotojas naudos dažnai ir aktyviai, jam reiktų ieškoti CDR su itin stipriu viršutiniu sluoksniu, tokių, kaip *ACME Extra Protection* ir/arba *ACME BLACK CDR*, nes jų viršutiniai sluoksniai tikrai tvirti; 3. Jei vartotojas naudos CD, kurie „gyventų“ porą dienų (pvz., vakarėliams), jam geriausia naudoti pigiausius CDR.

SHUT DOWN



HULKAS	76
WEB	78
HUMOR	79

Milžinas Halkas (The Hulk)

KINUOSE NUO RUGPJŪČIO 1 DIENOS



Kino pasaulis vėl užsidegė komiksų superherojų aistra. "Spaidermenas", "Antrieji Iksmenai" jau vaidenosi kino ekranuose ir buvo šiltai sutikti. Pažaisti spėjome ir su dar vienu didžiausiu (na, bent jau fiziškai) komiksų herojumi Halku, tačiau kinuose jo dar nematėme. Nieko baisaus, režisierius Engas Ly ("Sėlinantis Tigras, Tūnantis Drakonas") naujame filme "Milžinas Halkas" mums suteiks šią galiąmybę.

Jei dar negirdėjote apie šį veikėją, trumpai papasakosime. Halkas yra mokslininkas daktaras Briusas Baneris (aktorius Erikas Bana), tragiškai pakeistas nepavykusio eksperimento metu. Dėl šios nelaimės nesugebėdamas savęs valdyti jis pavirsta į didelį žalią milžiną Halką. Šis padaras yra visiškai nesuvaldomas, turi didžiulę jėgą ir tiesiog niokoja viską ir visus aplinkui. Tiesa, filme ši istorija turi ir dar vieną

posūkį. Reikalas tas, kad Halkas jau nuo pat gimimo buvo Briuso viduje: pabaisą jis paveldėjo iš savo tėvo daktaro Deivdo Banerio (aktorius Nikas Nolte). Briusas turi išsiaiškinti, kaip išgydyti šią ligą, tačiau jam kelią pastoja mylimos merginos, daktarės Beti Ros (aktorė Dženifer Konely), tėvas, generolas "Perkūnas" Rosas (aktorius Semas Eliotas) su ištisa karine armija. Filmo anonsas leidžia mums akies krašteliu žvilgtelėti į šią beprotybę. Daktaras Daneris stovi vienas prieš veidrodį, kalba, kaip jis kenčia ir kaip jis turi neprarasti savitvardos, tačiau labai to bijo. Ir tada tai atsitinka. Kamera pritraukia jo akį. Jos vokas tampa žalias, o po akimirkos Halkas jau riaumoja lauke ir daug pasipainiojusius po ranka žmones ir daiktus. Filmas turėtų sužavėti nepaprastais kompiuterinės grafikos efektais. Sunkų techninį darbą atliko viena geriausių efektų kūrėjų kompanija *Industrial*

Light and Magic. Padirbėti ištis reikėjo, mat Halkas yra visiškai kompiuterinis personažas. Joks žmogus negalėtų būti taip nugrimuotas, kad galėtų įtikinamai suvaidinti šį žalią milžiną, tad darbas tenka kompiuteriui.





ELITINIS GEIMERIŲ KLUBAS

Kiekvienas prenumeratorius, kartu su žurnalu,
gavo ELITINIO KLUBO nario kortelę.

Su šia kortele gausi **5 %** nuolaidą
visose BMS parduotuvėse visoje Lietuvoje.

BMS
KOMPIUTERIAI

Kaunas
Savanorių pr. 66
Tel.: (37) 75 10 10
El. paštas: kaunas@bms.lt

BMS MEGAPOLIS,
Savanorių pr. 301
Tel.: (37) 313101
El. paštas: megapolis@bms.lt

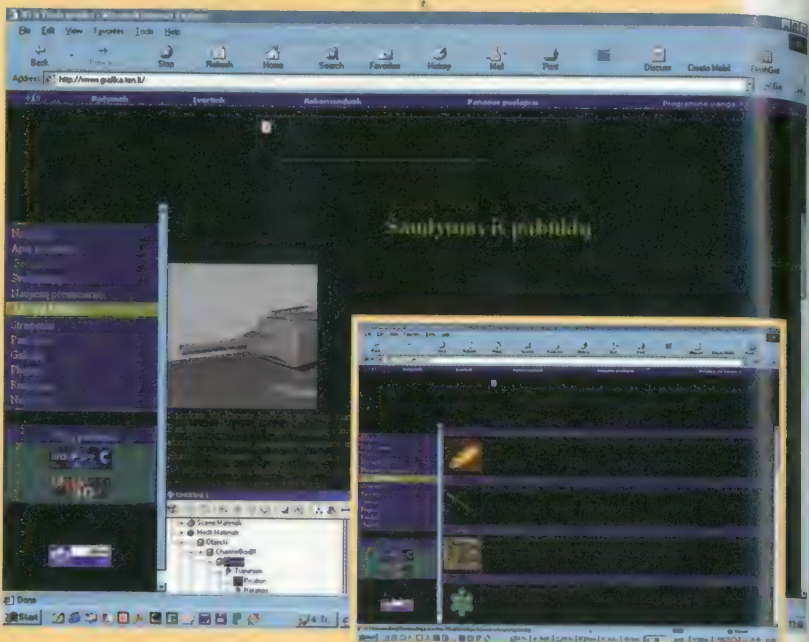
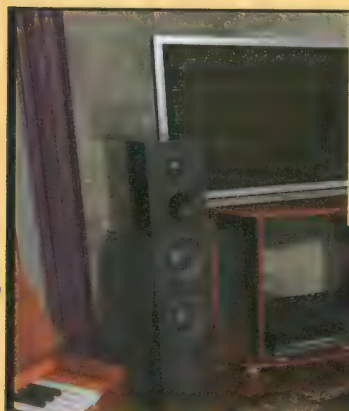
Vilnius
Goštauto g. 11
Tel.: (5) 26 17 101
El. paštas: vilnius@bms.lt

Klaipėda
Minijos g. 2
Tel.: (46) 38 33 33
El. paštas: klaipeda@bms.lt

APŽVELGSIME PORĄ LAISVALAIKIUI, TIKSLIAU. „LAISVALAIKIUI SU TIKSLU“ SKIRTŲ LIETUVIŠKŲ SVETAINIŲ. KAIP SAKOMA, „MOKOMĖS LINKSMINDAMIESI“.

grafika.ten.lt

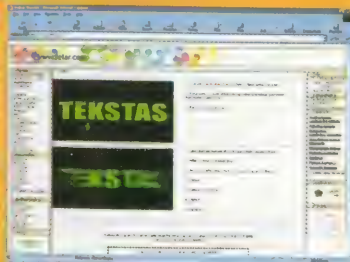
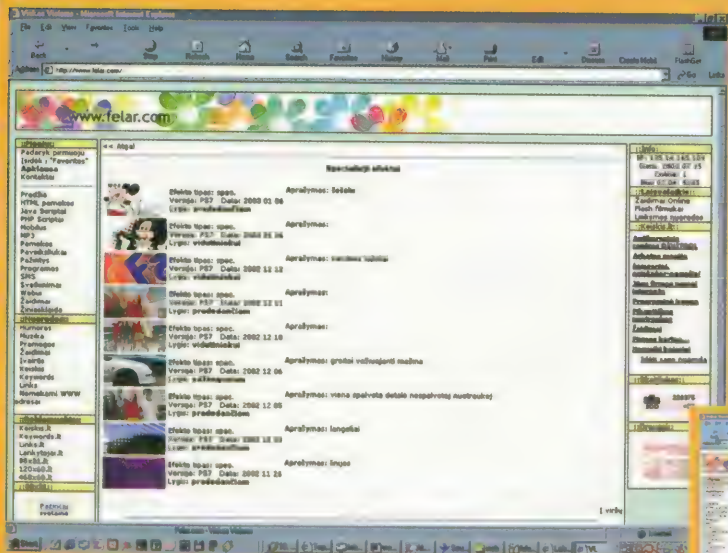
Puslapis, skirtas kompiuterinei 3D ir Flash grafikai. Tiesa, pastaruoju metu Flash primirštas, o beveik visas dėmesys skirtas 3D grafikai. Apisilankę čia rasite straipsnių apie 3D grafiką, interviu su žymiais 3D menininkais ir kūrėjais, kitų naujienų, kurias, beje, galima ir užsisakyti el. paštu. Taip pat galėsite peržiūrėti ir netgi pateikti savo komentarus apie puslapio lankytojų sukurtus darbus. Bene vertingiausia svetainės dalis - pamokos. Galima rinktis pagal sudėtingumo lygį ar pagal trumpą aprašymą. Taip pat rasite



kūrą informacijos apie 3D kūrybai skirtas programas, įvairius priedus, nuorodas į kitas 3D kūrėjų ir programų svetaines. Patys svetainės kūrėjai nuolat priima bet kokius skaitytojų pasiūlymus, darbus, straipsnius ar tiesiog įdomią informaciją. Siųsti viską jiems galite el. paštu grafika@kompanija.lt. Žodžiu, panaršykite ir susikurkite savo 3D pasaulį.

www.felar.com

Spalvingomis gėlytėmis pasipuošusi svetainė be įprastų kiekvienam laisvalaikio puslapiui dalykų (humoro, muzikos, žaidimų) siūlo ir rimtesnius užsiėmimus. Daug vietos čia skirta Photoshop pamokoms. Čia jos suskirstytos į keletą kategorijų, taip pat apie jas galima spręsti pagal nurodytą sudėtingumo lygį. Be Photoshop pamokų galima rasti kelias HTML pamokėles bei galybę įvairių Java bei PHP skriptų, padėsiančių pagerinti kuriamus puslapius.



APIE KOMPIUTERIŲ VARTOTOJUS

Vyr. programų inžinierius:

Jis yra suaugęs su savo kompiuteriu, spausdina taip greitai, kaip tik kompiuteris spėja priimti, galvoja *Assembleriu*, pakelia 380 V įtampą, šokus ir žino visus lustus atmintinai.

Vyr. programuotojas:

Jis prasėdi prie kompiuterio 20 valandų per dieną, spausdina 10 žodžių per sekundę, moka *Pascal, BASIC, Assembler, Fortran, Logo, APL, Algol, Prolog* ir *C*, pakelia 220 V įtampą ir atmintinai moka visus žinytus.

Diplomuotas informatikas:

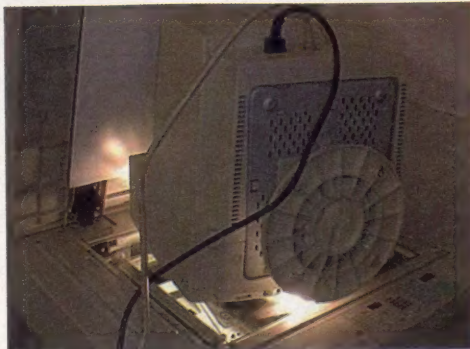
Naudojasi savo kompiuteriu 16 valandų per dieną, spausdina 10 simbolių per sekundę, moka *Pascal, BASIC, C* ir *Assemblerį* be priekaištų, gali trumpam paliesti litavimo lempą ir turi visus žinytus.

Informatikas:

Jis praleidžia visą savo darbo dieną ir pertraukėles prie kompiuterio, spausdina 5 simbolius per sekundę, moka *Pascal* ir *BASIC* be priekaištų, nepaiso apsaugos priemonių ir žino, kur rasti bibliotekoje žinytus.

Programuotojas:

Jis praleidžia prie kompiuterio tik darbo laiką, spausdina kaip sekretorė, pasinaudodamas „helpu“ gali programuoti *Assembleriu*, gali pasidalinti apsaugos priemonėmis ir žino, kur galima nusipirkti žinytų.



Informatikos studentas:

Kompiuterį naudoja tik laisvalaikiu kaip hobį, spausdina 10 žodžių per minutę, naudodamasis vadovėliu gali parašyti mažą *Pascal* programėlę, gali pakeisti baterijas kalkuliatoriui, žino, kad egzistuoja žinynai.

Vartotojas:

Kartais prisėda prie kompiuterio, spausdina vieną žodį per minutę, gali suvesti trumpą *BASIC* programėlę, gauna elektros šoką nuo 9 V baterijos ir nesidomi žinytais, nes vis tiek jų nesupranta.

„Luzeris“:

Jis žino, kas tai yra monitorius, per pirmąjį bandymą neliečia nė vieno klavišo, neranda disketės su programavimo kalba ir net nežino, kaip ją įdėti, nemoka įstatyti pakrovėjo negaudamas elektros šoko ir neturi jokių žinytų, nes šiaip ar taip vis tiek nemoka skaityti. Ir jei programuoja, tai tik *PASGOL* arba *ALFONS68* kalbomis.

Hakeris:

Jis yra išvien suaugęs su kompiuteriu, ne spausdina, bet perkelia savo mintis tiesiogiai į kompiuterį, esant reikalui susikuria savo programavimo kalbą, pats gamina reikalingą 220 V įtampą ir yra visų geriausių žinytų autorius.



ANEKDOTAI

— Jūs ką, bepročiai, man užkrovėt?!!! — rėkė Neo bėgdamas su benzininiu pjūklų paskui monštrus.

— Gero žmogaus turi būti daug, — pasakė agentas Smitas...

Beldimasis į duris. Neo prieina ir atidaro. Stovi toks maa-ažas žmogutis.

— Tu kas?

— Agentas Smitas.

— O ko toks mažas?

— Suzipuotas...

Sukurtas naujas procesorius, veikiantis pagal moterišką logiką. Jis apdirba keturias logines reikšmes: „Nei taip, nei ne“, „Ir taip, ir ne“, „Triskart ne“ bei „Ne, ir neprašyk!“

Skambutis į firmą:

— Ar galima grąžinti prekę, jei ji netinka?

— O kokia problema?

— Mes iš jūsų monitorių nusipirkom, o jis nė velnio nespausdina!

Skambina pikta pirkėja:

— Aš gi užsaciau kompiuterį *Pentium*, o jūs man kažkokį *Samsung* įkišot!

Studentų programuotojų bendrabutyje:

— Juozai, duok man savo muilą.

— tratata@mail.lt

— Ne, man gi nusipraust reikia!

Microsoft ir kompanija *Boeing* skelbia bendrą mėnesinę programą, kurios metu bus galima nemokamai skraidyti lėktuvu *Boeing 797 Beta*. Malonaus skrydžio!

PC KLUBO KUPONAS

Kupona galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:

UAB Indiza, Draugystės g. 15, LT-3031 Kaunas arba nunešti į artimiausią „Lietuvos Spauda“ kioską.

Taip pat laukiame laiškų ir dovanų :).

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PERĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

VISA KITA (papeikimai, sveikinimai, pastabos, pasiūlymai ir t.t.):

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

BALSAVIMAS:

Labiausiai patiko šis PC Klubas CD skambantis kūrinys:

- | | |
|--------------|--------------------------|
| Ghagarin | <input type="checkbox"/> |
| Bomm | <input type="checkbox"/> |
| Indigo | <input type="checkbox"/> |
| play it Loud | <input type="checkbox"/> |
| Vytautas03 | <input type="checkbox"/> |

Warcraft 3 konkurso klausimas:

Koks karaliaus Arthaso kalavijo vardas?

- ☐ Soul Seeker
☐ Frostmourne
☐ Berseker's Claw

VIII: FT konkurso atsakymai atsiųsti elektroniniu paštu negalioja.

Mūsų „elektroniniai kontaktai“:

Laiškai — pcmail@hakeris.lt
 Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
 Klausimai — pcfag@hakeris.lt
 Wolverine konkursas — wolverine@hakeris.lt
 EJay Dance 5 konkursas — dance@hakeris.lt

SKAITYTOJŲ KLAUSIMAI

Kaip jūs žiūrite į žaidimų kompiuterius (konsoles)? Ar lyginate PC su konsolėmis?

Konsolės vertiname teigiamai. Rašydami straipsnius PC su konsolėmis nelyginame.

Ar prie kiekvieno žurnalo bus priedas diskas? Taip.

Ar jūs galite ką nors sužinoti apie *Serious Sam 3*? Na, šokių tokių gandus girdėjome, tačiau patys kūrėjai dar nieko konkretaus nepaskelbė.

Kodėl jūsų žurnale nėra plakatų?

Bus. Manėme, kad nelabai jų reikia, bet jei norėsite — galėsime kada įdėti.

Kaip įveikti *GTA:Vice City Rifle Range* misiją? Kur surasti sraigtasparnį?

Rifle Range reikia paprasčiausiai šaudyti į taikinius. Nekreipkite dėmesio į priekinį, o šaudykite į galinius ir vidurinį taikinius.

Po to, kai įsigysite vilą, sraigtasparnis stovės ant jos stogo.

SKELBIMAI

Ei, žmonės! Apsilankykite mano svetainėje, jei negaila:
www.dball454.ten.lt. Ačiū.

Parduodu žaidimus: *NBA Live 2003*, *Team Factor*, *Red Faction*, *Football Masters 2002-2003*, *Sudden Strike*.
 Tel.: (5) 2671870, Simonas, Vilnius.



TEŠIAME MUZIKINI PC KLUBO KONKURSA!

Jau sulaukėme nemažai kompozicijų ir 3 geriausias sudėjome į PC Klubo CD. Už labiausiai patinkančią prašome prabalsuoti kupone.

Primename konkurso sąlygas: naudodamiesi TIK E-Jay Dance 5 demonstracinė versija, esančia PC Klubas CD, turite sukurti kūrinį, jį užsaugoti mix formate ir atsiųsti mums el. paštu: dance@hakeris.lt arba paštu (CD ar diskelyje) adresu: PC Klubui, UAB Indiza, Draugystės g. 15, Kaunas LT-3031.

Iš tolimesnių konkurso dalyvių vėl bus atrinkti trys geriausi kūriniai ir patalpinti į sekančio PC Klubas numerio CD. Iš tų trijų, skaitytojai balsuos už geriausią. Konkursas tęsis dar 2 mėnesius. Skaitytojai, kurių kūriniai bus patalpinti į PC Klubas CD, nemokamai gaus sekantį PC Klubas numerį. Per tris mėnesius iš 9 dalyvių daugiausia balsų surinkę 3 finalistai gaus šiuos prizus:

1 vieta — Altec XA3051 kolonėlės

2 ir 3 vieta — trijų mėnesių PC Klubas prenumerata.



Konkurso dalyviai sutinka su tuo, kad jų kūriniai bus patalpinti PC Klubas CD.
 Paštu atsiųstų kūrinių laikmenos negražinamos.

Pakeisk įvaizdį!



Skambėk kitaip!

MELO 10611 Shakira - The one
MELO 10511 Atomic kitten - the last goodbye
MELO 10411 Coldplay - Clocks
MELO 10311 Mamo Italiano - Mamo Italiano
MELO 10211 Cheeky Girls - cheeky song
MELO 10111 Prodigy - Voodoo people
MELO 10011 Mission Impossible 2
MELO 9811 Kelly Osbourne - Papa don't preach
MELO 1311 Bremeno muzikantų dainelė
MELO 58411 Iz seriala - Brigada
MELO 711 Atomic Kitten - The Last Goodbye
MELO 611 A-HA - Take On Me
MELO 311 Shania Twain - Ka-ching
MELO 72211 T.A.T.U. - Not Gonna Get Us
MELO 41611 Red Hot Chili Peppers - Can't Stop
MELO 62711 Postol parovoz

MELO 43611 Marilyn Manson - Tainted Love
MELO 35711 Justin Timberlake - I Like I Love You
MELO 35511 Justin Timberlake - Cry Me A River
MELO 40711 Metallica - Enter Sandman
MELO 48211 Oakenfold - Starry Eyed Surprise
MELO 63411 Looney Tunes
MELO 63311 Jurgelis Meistrelis
MELO 63211 El vrador
MELO 63111 Du gaideliai
MELO 63011 Bombalurina - Itsy bitsy
MELO 62911 Bitute pilkoji
MELO 11411 The Simpsons
MELO 11211 Scooby Doo
MELO 11111 The Muppet Show
MELO 71811 Žas - Žas myli kiną
MELO 71711 Taja - Angelas Baltas

MELO 71311 Neda - Pasaka
MELO 70311 A.Mamontovas - Moteris
MELO 69711 Kosmo - Tranzuotojas
MELO 69411 Kastaneda - Vakara vakara
MELO 69311 Kastaneda - Nesiparink
MELO 69211 Julija Ritzik - Aš be tavęs
MELO 68711 Gintarė - Debesėlis
MELO 68611 Gintarė - Boružėle septyntaške
MELO 68511 Geltona - Tu netikėjai manim
MELO 68411 Geltona - Tavo akyse
MELO 68311 Geltona - Aš nebusiu aš
MELO 68211 G&G Sindikatas - Vokiečių gatvė
MELO 68111 G&G Sindikatas - Tomas
MELO 69011 Happyendless - Akvariumas
MELO 67911 G&G Sindikatas - FM hitas
MELO 66211 Deivis - Tikėk savim

MELO 65311 Bavarija - Angelai
MELO 65011 Atlanta ir Delfinal - Gero vėjo
MELO 64611 Antis - Zombiai
MELO 64511 Antis - Ne tau Martynai
MELO 64411 Ant kalno mūrai
MELO 64211 Andrius Mamantovas - Ufonautai
MELO 1211 Geltona - Galima
MELO 1011 Džordana - Dėl tavęs
MELO 911 Meškiukai - Caca - lialia
MELO 1511 Amberlie - My way
MELO 811 Andrius Mamantovas - Ar tai butum...
MELO 211 Delfinal - Debesys
MELO 1111 Kastaneda - Miliu
MELO 71411 Pikaso - Mano Lova
MELO 65911 Cisco Kid - Sex su blondine
MELO 57011 Goluboj vagon
MELO 50511 12 stuljėv - Net je ne plachu
MELO 36111 Kelly Rowland - Stole

Nustebink draugą!

Norėdami nustebinti draugą, siųskite žinutę numeriu 1654 parašydami logotipo arba melodijos kodą bei telefono numerį, kuriam norite nusiųsti siurprizą. Pvz.: logo 12345 69912345

Norėdami pasinaudoti **Vero.it** paslauga, siųskite **MELO** arba **LOGO** trumpuoju numeriu **1654** ir po raktažodžio įrašykite logotipo arba melodijos kodą, pvz. **MELO 471**.

Norėdami gauti turinį į Ericsson modelio telefonus n epamirškite po kodo parašyti raidę e, pvz. **LOGO 471e**. Paslauga tinka šiems telefonams: NOKIA 5110 (tik LOGO paslauga), 6110, 6130, 6210, 6250, 6610, 6100, 3210, 3310, 3410, 3510 (tik LOGO paslauga), 7110, 8210, 8810i, 8310, 8810, 8850, 8890, ERICSSON T65 (tik LOGO), T68i (tik LOGO), SAMSUNG R200s (MELO paslaugos), R210s (MELO paslaugos).

Paslaugos kaina - 2 Lt. visų mobiliųjų operatorių abonementams. Paslaugas teikia UAB "Verozona".

1654

www.vero.it

SUKURK SAVO NUOTAIKĄ! NUSIŪSTI Į: 1322

LOGOTIPAI

55419622	889622	58239622
55389622	59622	58039622
24409622	35219622	58049622
14049622	32119622	58179622
10469622	56569622	57859622
27309622	69622	57819622
24469622	57119622	58219622
36239622	55449622	58069622
30619622	58209622	57829622
19622	58189622	58159622

ATVIRUKAI

58669622	56869622	58449622
58609622	47589622	58429622
58539622	3339622	58729622
33839622	47609622	57079622
53829622	57089622	58629622
57039622	57029622	18249622
57279622	38579622	57319622

MELODIJOS

Funky: Palanga	58879622	Modern Talking: Mystery	57429622
Mis -Teeq: Can't Get It Back	60009622	Alexander: Stay With Me	57559622
Zas: Zas myli kina	45719622	Culture Beat: Mr. Vain	57459622
Now And Then feat. Rava:		Sonique: Can't Make Up My Mind	60059622
Boogie Woogie	58869622	Ruki Vverh: Milaya moya	57439622
Iz seriala: Brigada	34149622	Sean Paul: Get Busy	60119622
Barcode Brothers: SMS	21359622	Tom Jones: Black Betty	57539622
Kastaneda: Myliu	40049622	Radiohead: There There	57529622
Always Coca-Cola	6679622	Camouflage: Me & You	57619622
Allen Ant Farm: Smooth Criminal	10009622	Master Blaster: How old R U?	60109622
Bomfunk MC: Freestyler	3689622	Benny Benassy: Satisfaction	60039622
Scooter: Nessaja	22189622	Beyonce Knowles & Jay-Z:	
Pikaso: Mano Lova	46339622	Crazy in Love	58839622
Velnio Nuotaka: Jurgos arija	57569622	Scooter: The Night	60049622
A.Mamontovas ir Atlanta: Kregzdute	54559622	Linkin Park: Faint	60019622
Kastaneda: Truputi Laimės	54549622	Neda: Dangus	57749622
Iz k/f "Briliantovaja ruka":		Pelenai: Skubam	57739622
Pesnja pro zajcev	32639622	Marti Solveig vs Salif Kelta: Madan	57549622
A-HA: Take On Me	10759622	Bob Sinclair: The Beat Goes On	60079622
Master Blaster: Hypnotic Tango	56319622	Sixpence None the Richer:	
Britney Spears: Overprotected	13229622	Don't Dream It's Over	60089622
Delfinal: Apie Ja	57379622	Snap: The Power (Of Bhangra)	60069622
Mango: Alyvos	55189622		

NUSIŪSK DRAUGUS!

Norėdami nusiųsti logotipą, melodiją ar atviruką savo bičiuliui, po kodo padarykite tarpą ir įveskite gavėjo telefono numerį (pvz., 19622 6XXXXXX).



KIEKVIENA KARTA VIS NAUJAS SIURPRIZAS!

Kad gautumėte logotipą, melodiją ar atviruką:

1. Iš savo telefono parašykite žinutę su kodu (pvz., 19622). Jei norite tai gauti į SIEMENS ir ERICSSON telefoną, nepamirškite prie kodo pridėti raidelę S ar E (pvz., 19622s arba 19622e).
2. Nusiųskite šią žinutę į mūsų trumpąjį numerį 1322.
3. Mes Jums atsisiųsime logotipą, melodiją ar atviruką.

Tai kainuoja 1,95 Lt. Ši paslauga veikia visų mobiliojo ryšio operatorių tinkluose.

Logotipai, melodijos ir atvirukai tinka šiems telefonams:

NOKIA
2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510 (tik logotipai ir atvirukai), 5110 (tik logotipai), 5210, 5510, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7110 (tik logotipai ir melodijos), 8210, 8310

SIEMENS
A50, C45, C55 (tik logotipai ir atvirukai), S45, S55, ME45, M50, MT50

ERICSSON
T65, T68i

powered by



extremely mobile
www.one.lt